GAMERS

ESPECIAL

ESCALA

PROGAMES

DONKEY KONG COUNTRY 2
DIDDY'S KONG QUEST

DETONADO PRA VALER

Todas as Fases
Todos os Bonus Levels
Mapas Detalhados
O Mundo Secreto
O Verdadeiro Final
Simplesmente Tudo o Que Você Precisa Para Detonar o Game com 102%

MK

Jogue com Smoke, Shao Kahn e Motaro, Saiba Como Dar os Seus Principais Golpes e Mais Uma Porrada de Truques Para Todos os Sistemas

WICALE
Aqui o Jogo é Legal

Distribuidora WICALE Central de Distribuição.

Especializada no atendimento à lojas, locadoras, magazines, hipermercados.
Atendemos todas as Regiões do Brasil.

Televendas: (011) 814-3300.

Nintendo®

PLAYTRONIC

SEGA SATURN

TURBO PAD PC CONTROL

DYNACOM

NEO·GEO CD

NIPPONIC®

Chips do Brasil

NTDE

SEJA O NOSSO REPRESENTANTE EM SUA REGIÃO

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA TODO O BRASIL

Kodak

ACESSÓRIOS:

Joysticks
Cabos
Chaves Computer
Fontes

WICALE
Aqui o Jogo é Legal

Av. Eusébio Matoso, 654
Pinheiros
CEP 05423-000
São Paulo - SP
Fone: (011) 814-3300

DONKEY KONG COUNTRY 2 DIDDY'S KONG QUEST

Depois do enorme sucesso de Donkey Kong Country, a Nintendo finalmente lança uma continuação deste jogo incrível, que supera de longe o primeiro, principalmente em dificuldade. E é por isso que nós fizemos este especial, para você detonar o game fase-a-fase, terminar todos os bonus round, acabar com a raça do Capitão K. Rool, encontrar o Lost World e ver o verdadeiro final do jogo com 102%. Esperamos que depois de toda esta ajuda você não tenha muita dificuldade com o game, pois este é o guia mais completo do país sobre Donkey Kong Country 2, com todas as fases (inclusive as secretas) explicadas detalhadamente com mapas. Agora o resto é com você, pegue seu joystick e divirta-se.

Funções do Joystick

Botões L e R
Solta a plataforma de teia de Squitter

Botão X
Desce do animal

Botão A
Forma e desfaz equipe
Segurando, carrega o movimento especial do animal
Solta a plataforma de teia de Squitter

Botão Select
Troca de personagem

Botão Start
Pausa

Botão Y
Rodopio com Diddy
Giro com Dixie
Pega barril, solte para jogar
Segurando, corre
Ataque com o animal
Arremessa o parceiro, quando estiver em equipe

Botão B
Pula
Bate asas com Squawks

Os movimentos de Diddy e Dixie

Formar Equipe: Diddy e Dixie podem se juntar para atacar os inimigos ou alcançar lugares difíceis.

Escalar: os macacos também podem escalar cordas e correntes espalhadas pelo jogo.

Jogar: Diddy pode pegar barris e outros objetos segurando o botão Y, solte para jogá-lo. Se soltar com o direcional para cima o objeto será jogado para o alto, se soltar com o direcional para baixo, Diddy solta o objeto.

Pulo: com o pulo você consegue chegar em lugares altos. Você também pode pular sobre os inimigos para detoná-los.

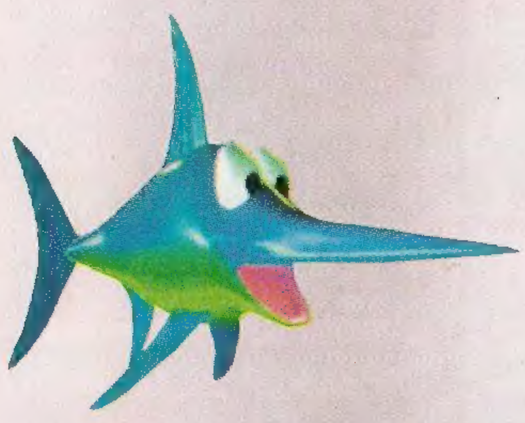
Rodopio: o rodopio de Diddy é muito útil para detonar os inimigos em seqüência. Se Diddy der um rodopio, cair de uma plataforma e depois pular ele vai dar um pulo giratório, que chega bem mais longe que um pulo comum.

Nadar: basta apertar o botão B para nadar. Aperte o direcional para cima ou para baixo para fazer o macaco subir ou descer mais rápido.

Correr: seu macaco fica bem mais rápido e seus pulos vão mais longe.

Giro: Dixie tem o giro, um movimento parecido com o rodopio de Diddy, mas se for dado no alto, faz um pulo helicóptero, para alcançar lugares difíceis.

Estes são os animais que você vai encontrar pelo caminho



Enguarde, o peixe-espada: Enguarde está de volta, e agora ele ganhou um super ataque que se dá carregando o botão A.

Glimmer, o peixe-luminoso: Glimmer vai iluminar o seu caminho durante as fases aquáticas mais escuras.

Squitter, a aranha: Squitter é um dos animais novos mais legais. Ela pode detonar os inimigos com sua teia ou fazer plataformas de teia para atravessar lugares difíceis.

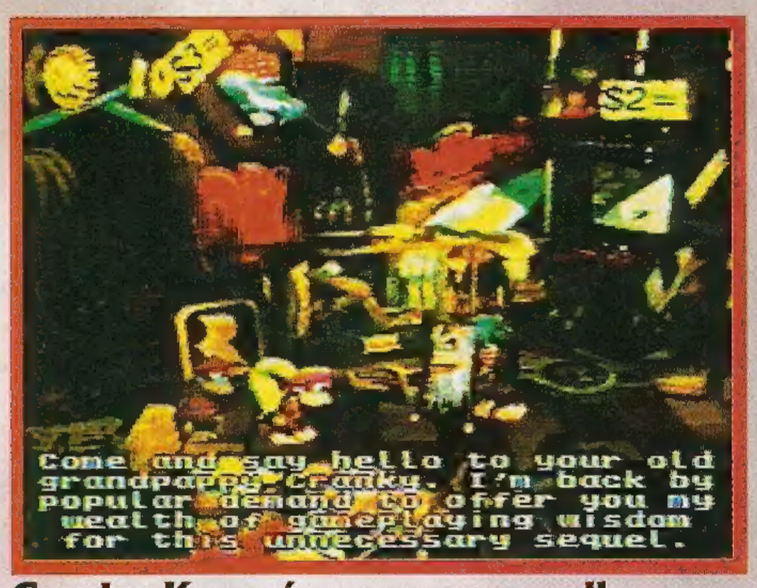
Clapper, a foca: se você pular em Clapper, ela irá dar um sopro gelado que pode esfriar água fervente ou transformar água em gelo.

Squawks, o papagaio: este papagaio é muito útil nesta aventura, ele pode levá-lo para lugares altos e ainda atirar ovos nos inimigos.

Rambi, o rinoceronte: Rambi também ganhou um super ataque que é dado da mesma forma de Enguarde.

Rattly, a cascavel: esta cobra possul um pulo enorme, e você ainda pode carregar o seu pulo com o botão A para ficar ainda maior.

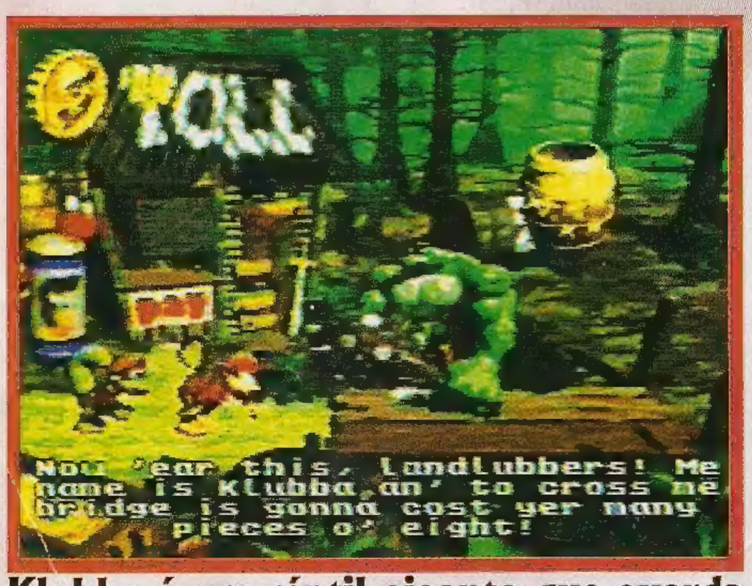
Os macacos que irão ajudá-lo



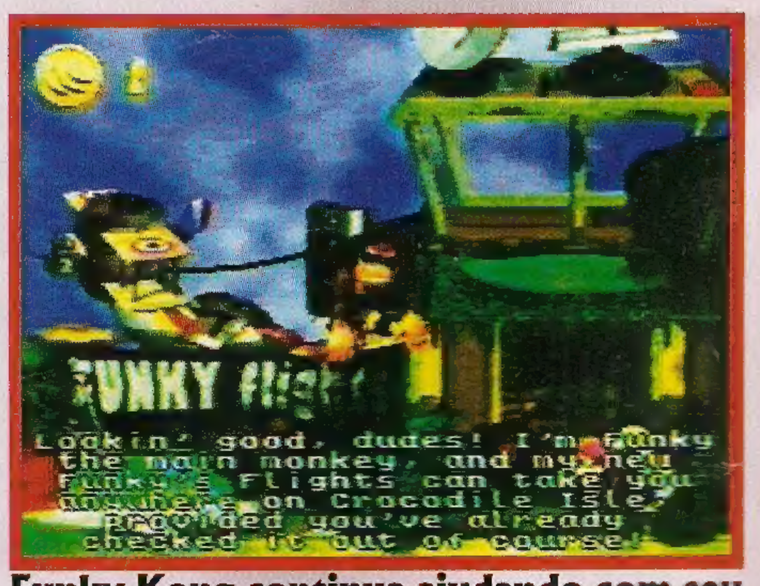
Cranky Kong é um macaco velho e rabugento que vai lhe dar bons conselhos, a troco de moedas.

No colégio você pode gravar seu jogo e receber alguns toques de Wrinkly Kong.

Com Swanky Kong você vai participar de um show de perguntas e respostas e poderá ganhar muitas vidas.



Klubba é um réptil gigante que guarda uma ponte que leva ao Lost World. Para você passar, é necessário pagar 15 Kremkoins.



Funky Kong continua ajudando com seu barril voador.

Os tesouros que você deve encontrar

As Banana Coins são usadas para pagar os macacos, guarde-as para usar no colégio para gravar o seu progresso.

As moedas DK estão muito bem escondidas e só tem uma por fase. Quanto mais você pegar, vai ficando um verdadeiro herói de video game.

Esta é a Kremkoin, este tipo de moeda é achada nos bonus e quando você detona o chefe de cada mundo. São usadas para pagar Klubba para que ele deixe você entrar no Lost World.

Para pegar as Kremkoins, você deve procurar por estes barris que levam ao bonus. Passando o bonus, você recebe uma Kremkoin.

Swanky's Bonus Bonanza

Um jeito bem fácil de ganhar vidas, é ir ao Swanky's Bonus Bonanza, que está nos mundos Gangplank Galleon, Crocodile Cauldron, Krem Quay, Krazy Kremland, Gloomy Gulch e K. Rool's Keep. Você participa de um show e deve responder a algumas perguntas para ganhar 1, 2 ou até 3 vidas dependendo de quantas Banana Bunch Coins você apostar. Mas se você não entende muito de inglês ou está com dificuldades para responder as perguntas, não desperdice mais as suas moedas, aqui vão todas as respostas para facilitar a sua vida.

Gangplank Galleon

Swanky's Swag - Free - A, A, C.
Pirate Puzzler - 1 Coin - B, B, C.
Chimp Challenge - 2 Coins - B, A, C.

Crocodile Cauldron

Cranky Challenge - 1 Coin - B, A, A.
Lucky Lava - 2 Coins - C, B, A.
Gorilla Game - 3 Coins - B, C, C.

Krem Quay

Funky's Fun - 1 Coin - A, B, C.
Swanpy Swag - 2 Coins - B, C, B.
Primate Prize - 3 Coins - B, A, C.

Krazy Kremland

Wrinkly's Winner - 1 Coin - C, A, C.
Krazy Kwiz - 2 Coins - B, B, A.
Baboon Booty - 3 Coins - C, B, C.

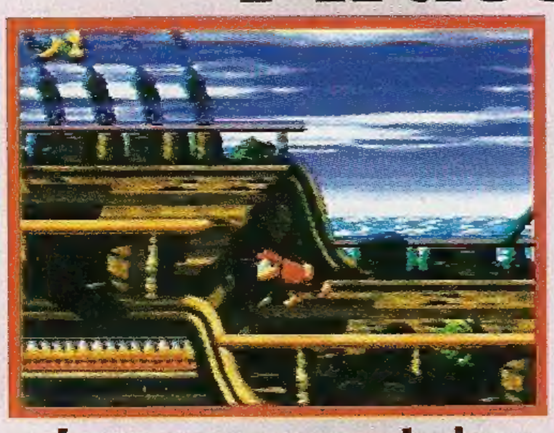
Gloomy Gulch

Lockjaw's Loot - 1 Coin - A, B, C.
Haunted Haul - 2 Coins - C, B, B.
Gibbon Game - 3 Coins - C, A, A.

K. Rool's Keep

K. Rool's Kwiz - 1 Coin - B, C, B.
Castle Challenge - 2 Coins - A, C, B.
Big Ape Bounty - 3 Coins - B, A, B.

Pirate Panic



Logo no começo do jogo, entre nesta porta que leva à cabine do Capitão K. Rool, lá tem uma vida e uma mensagem do desprezível Capitão.

Mais para frente está o barril para pegar Dixie Kong. Quebre o barril, volte, e jogue-a para cima para achar este barril escondido, você vai ganhar bastantes bananas.

Caia no primeiro buraco que encontrar, logo depois do marcador de fase, e ande para o lado direito para pegar a letra "N" e ainda entrar na primeira fase de bonus.

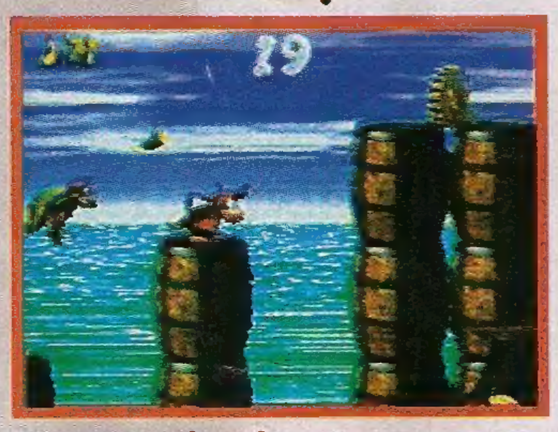
GANGPLANK GALLEON

Aqui é onde começa a sua aventura. É um bom lugar para se familiarizar com os comandos do jogo.

Você vai passar por fases bem variadas, inclusive uma fase aquática. Os inimigos são fáceis de detonar.

O chefe deste primeiro mundo é Krow, um corvo gigante que quer infernizar a sua vida.

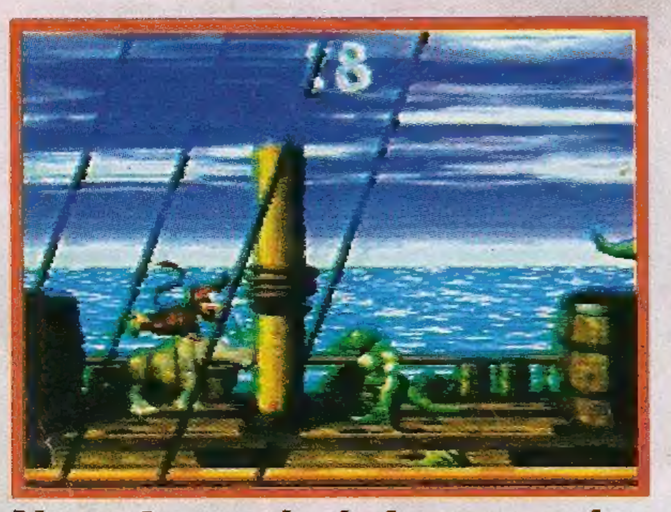
Nos bonus do tipo "Find the Token", você só deve achar a Kremkoin.



Neste primeiro bonus, não suba nos barris logo de cara, vá para frente para conseguir uma banana coin e só depois suba para pegar a Kremkoin.

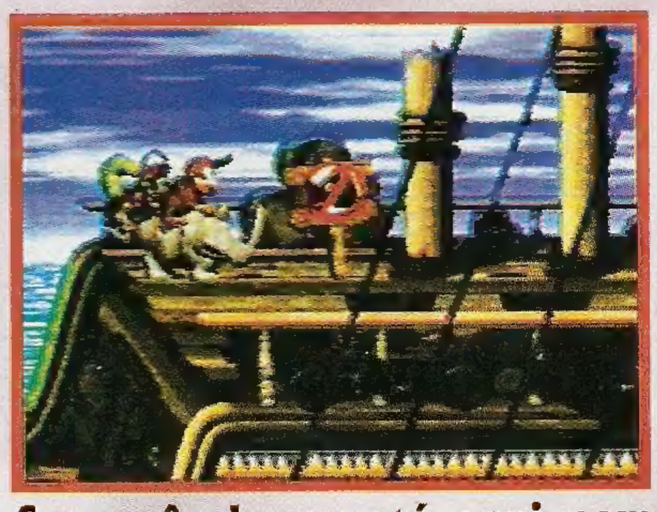
Um pouco depois que você pegar Rambi, caia aqui e carregue o seu super ataque com o botão "A" em direção à porta e consiga um bonus round.

Nos bonus "Destroy them all", você deve detonar todos os inimigos para a Kremkoin aparecer.



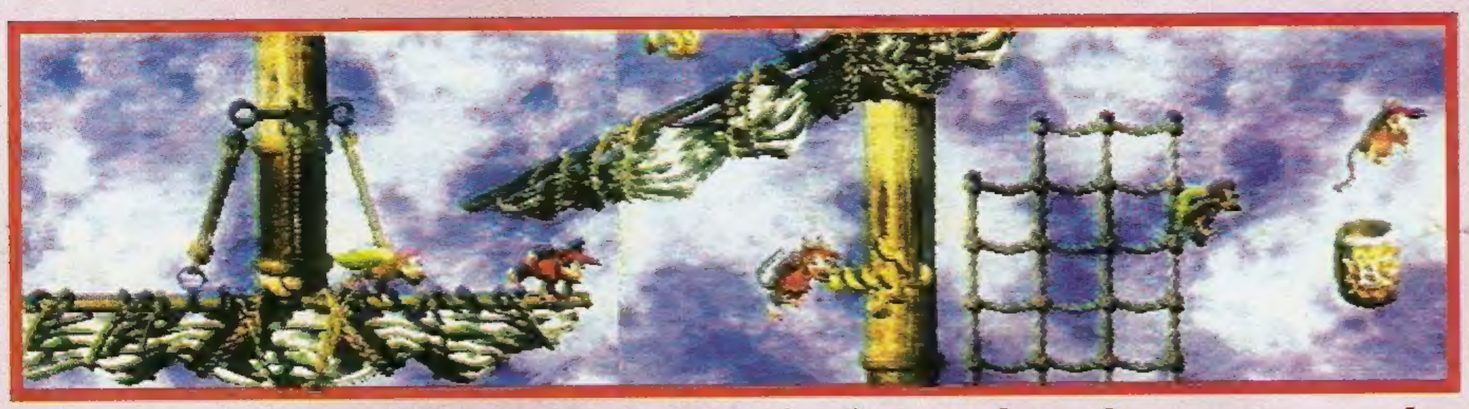
Neste bonus é só detonar todos os inimigos até aparecer a Kremkoin.

Logo depois que sair do bonus, suba nos barris para conseguir a primeira moeda DK.



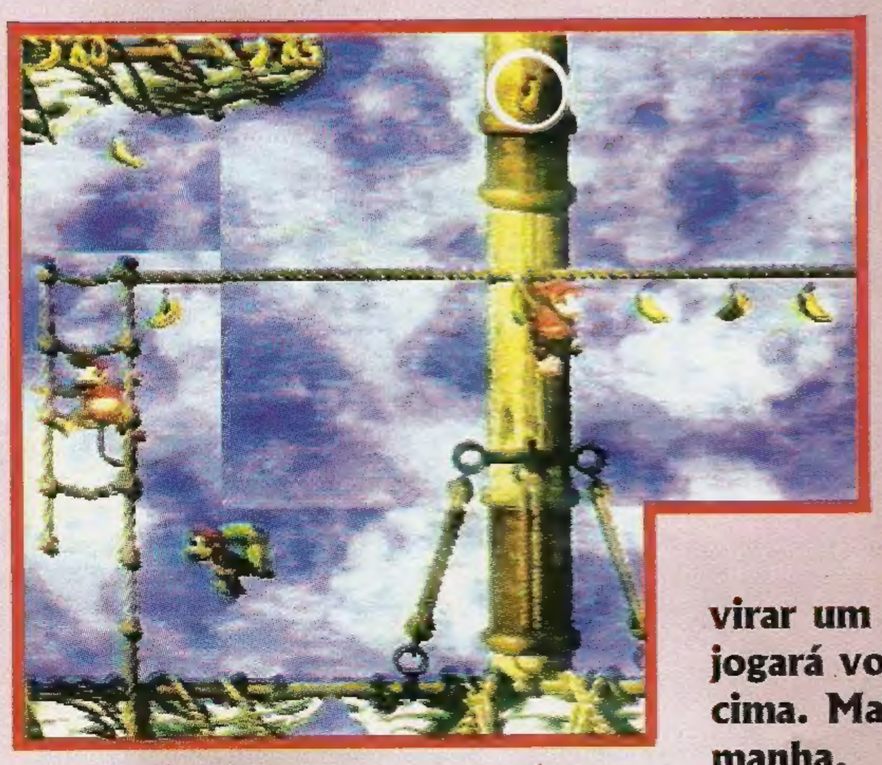
Se você chegar até aqui com Rambi, ele vai desaparecer, mas você vai ganhar 2 vidas.

Mainbrace Mayhem

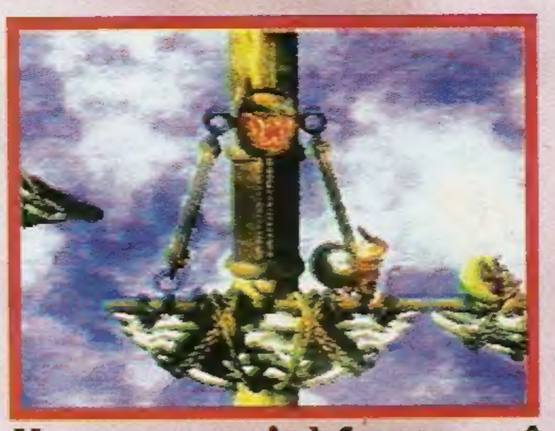


No comecinho da fase, ao invés de subir direto, vá em frente com o pulo giratório de Diddy (gire em direção ao buraco e antes de cair, pule) ou vá com o pulo helicóptero de Dixie para entrar no barril que leva ao bonus round.

Vá com Diddy que é mais rápido nas cordas e pegue todas as estrelas para conseguir mais uma Kremkoin.



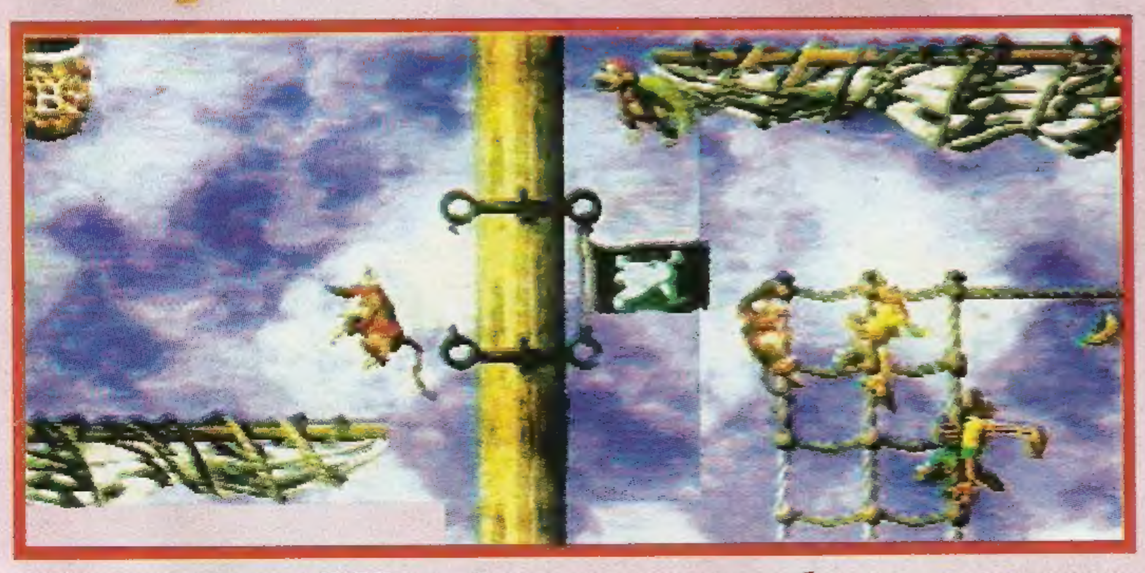
Nesta parte, logo depois de marcar a fase e detonar uma porrada de ratos, pule nesta banana que ela vai virar um barril e jogará você para cima. Mais 2 vidas na manha.



Um pouco mais à frente você encontrará esta bala de canhão, pegue-a e leve com você...

...até este canhão, aí é só entrar com bola e tudo dentro do canhão para mais um bonus.

Neste bonus, destrua estes caras jogando a bola para cima sempre que eles descerem.



Acima da letra "G", pule para a esquerda para encontrar mais um barril de bonus, jogue o parceiro para cima para conseguir entrar.

Neste tipo de bonus, você deve pegar um certo número de estrelas para a Kremkoin aparecer.

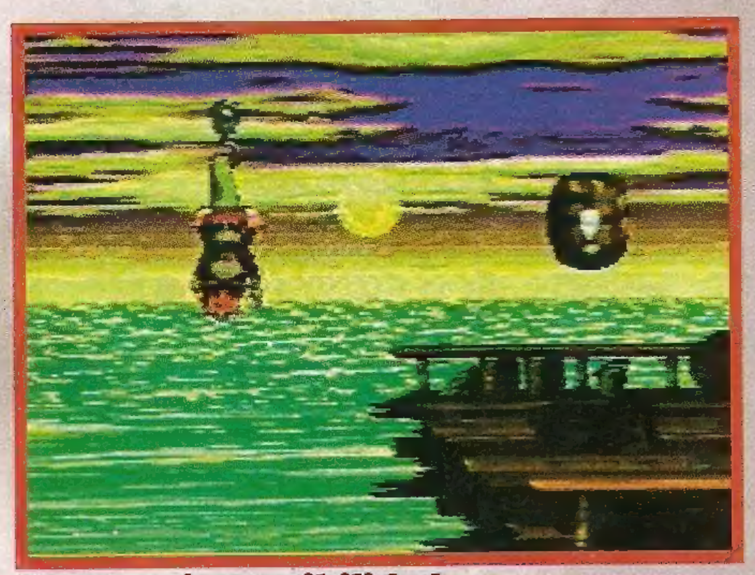
Como Diddy é mais rápido, você vai ter mais chances se for com ele.

Depois de sair do último bonus desta fase, você vai cair aqui, pule para pegar a moeda DK e só depois caia para passar de fase.

Gangplank Galley

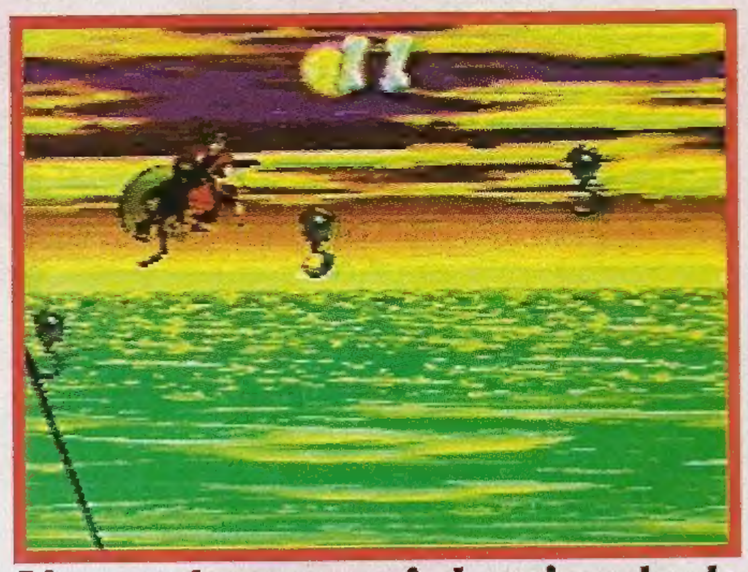
Logo no começo da fase, suba nos barris e você verá um barril de bonus, mas não entre logo de cara, pule para a direita para achar um gancho, vá pendurando até achar a moeda DK e só depois entre no bonus.

Neste bonus, jogue todos os baús na abelha até achar em qual deles está a Kremkoin.



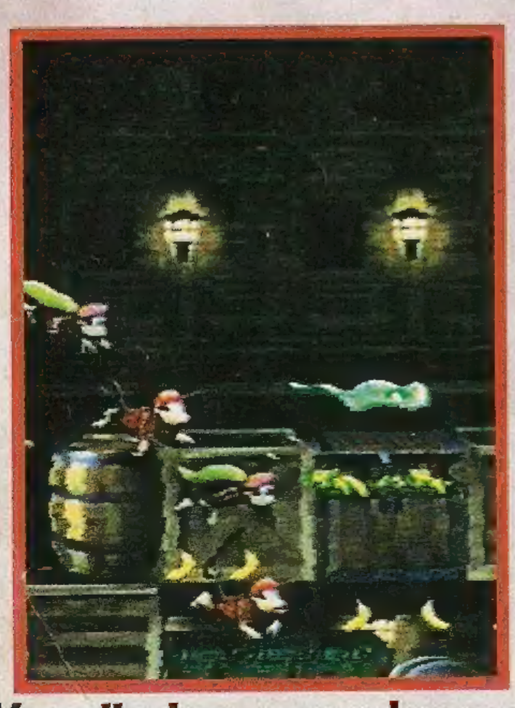
Pegue a invencibilidade neste ponto e saia correndo.

Suba nesta pilha de barris, ainda com a invencibilidade, para conseguir mais um bonus.



Já neste bonus, você deve ir pulando de gancho em gancho até achar a Kremkoin.

Lockjaw's Locker



Vasculhe bem para achar passagens secretas como esta, logo no começo da fase.

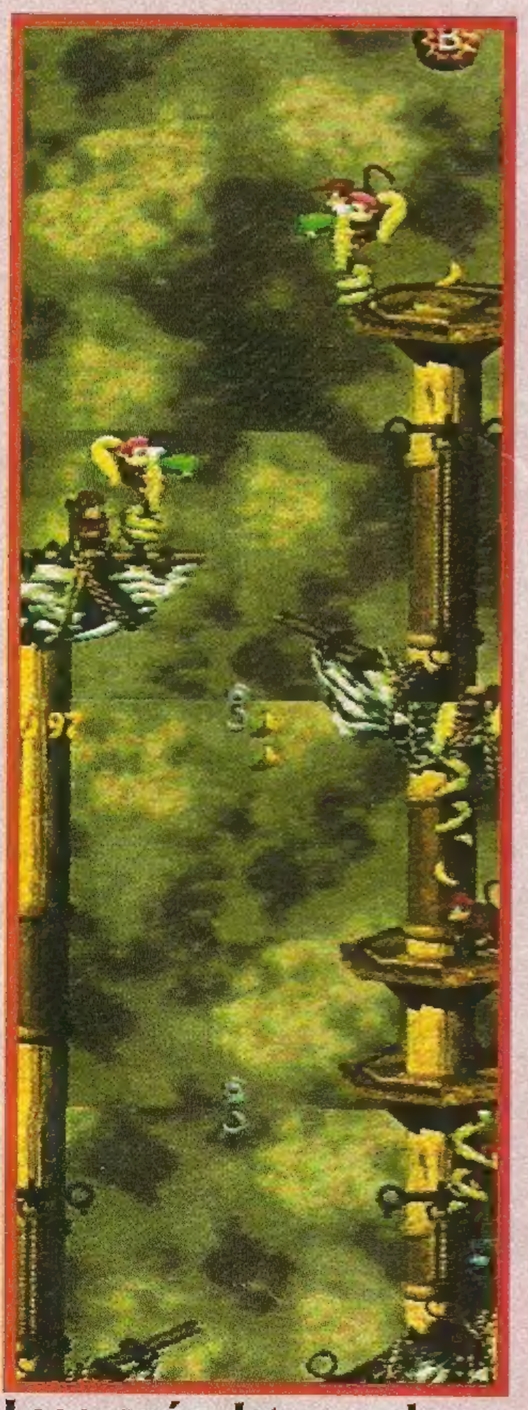
Depois de encontrar Enguarde (perto do primeiro peixe vermelho), suba aqui e carregue o super ataque em direção à caixa com uma banana. Mais um bonus o espera.

Neste bonus você deve encontrar o caminho para a Kremkoin.

Um pouco depois de pegar a letra "N", você encontrará Enguarde novamente, siga por esta passagem secreta para conseguir itens de montão.

Chegando aqui, após pegar a letra "G", vá correndo para pegar a moeda DK antes que a água desça.

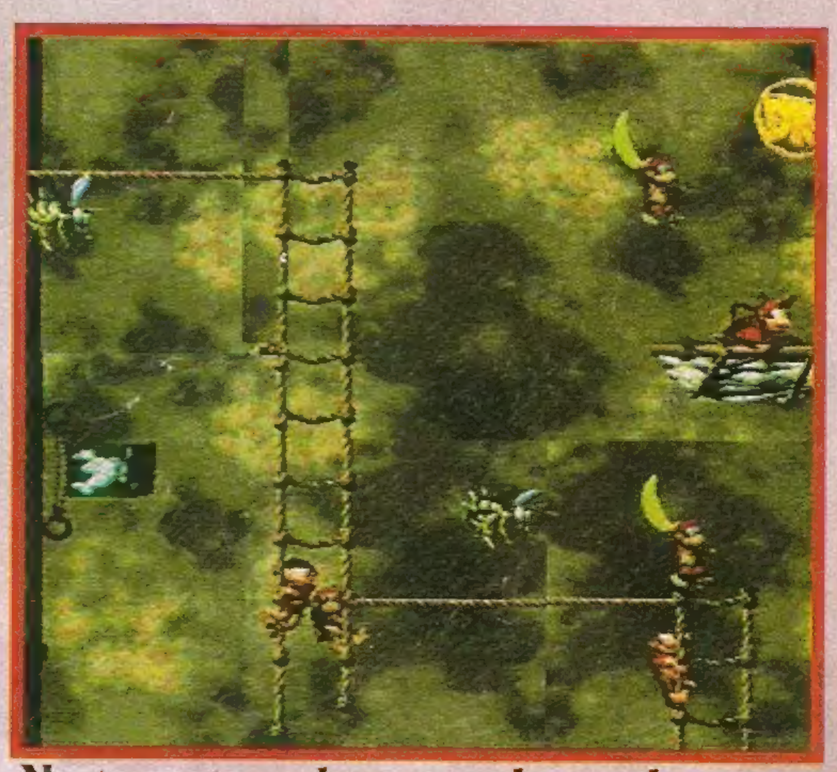
Topsail Trouble



Logo após detonar alguns Click-Clacks, suba até encontrar o barril do bonus.

É só ir pulando de mosca em mosca até chegar na Kremkoin.

Nesta parte, depois da letra "N"e antes do barril DK, pule exatamente aqui e depois pule nas duas moscas para mais um bonus.



Nesta parte, suba na corda e pule para a direita para pegar mais uma moeda DK.

Aqui você não precisa detonar as moscas, é só subir até encontrar a Kremkoin.

Krow's Nest

O primeiro chefe não é muito difícil. Pule nos seus ovos e depois jogue-os contra ele.

Depois que você acertar dois ataques, ele muda de tática. É só pegar os ovos que ficam no chão e acertar mais dois no patife.

Quando você acabar com ele, ganhará mais uma Kremkoin.

CROCODILE CAULDRON

Agora você está em Crocodile Cauldron, uma área bem quente onde você vai se aventurar tendo que tomar muito cuidado com a lava incandescente, água borbulhante e muitos outros perigos. Há também balões de ar quente para mantê-lo longe da lava e as cabeças de crocodilo que irão oferecer um solo seguro. A foca Clapper irá ajudar bastante em algumas áreas. A dificuldade aqui não é grande ainda, mas é bom prestar atenção onde você pisa. O chefe deste mundo é Kleever, uma espada metida a besta que quer estragar a sua festa. Tome cuidado.

Hot-Head Hop

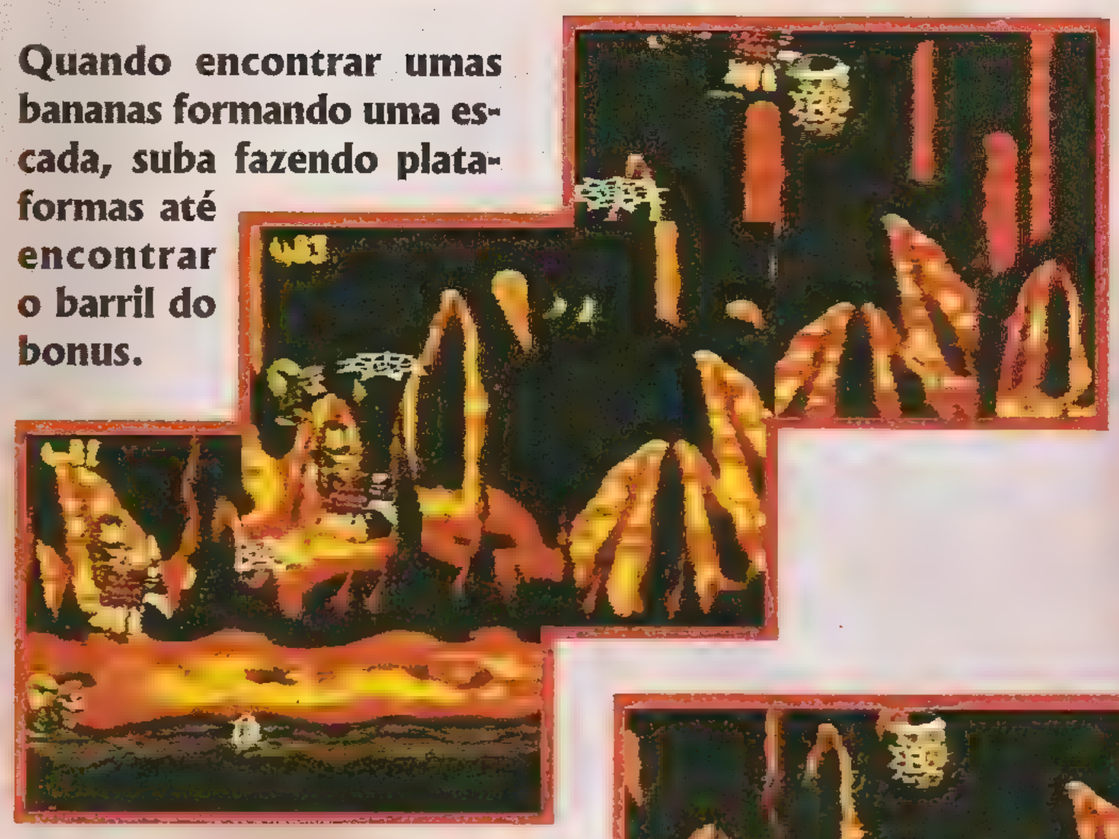
No começo desta fase, jogue o parceiro para cima para pegar este baú escuro, destrua-o em um inimigo para descolar duas vidas na boa.

Destrua este baú no dentuço, pegue a bala de canhão e aproveite para pegar a letra "O".

Traga a bala até aqui para conseguir mais um bonus.

Pegue todas as estrelas e tome cuidado para não cair na lava, se fizer certo conseguirá mais uma Kremkoin.

Pegue Squitter, faça plataformas neste ponto e suba até achar a moeda DK.



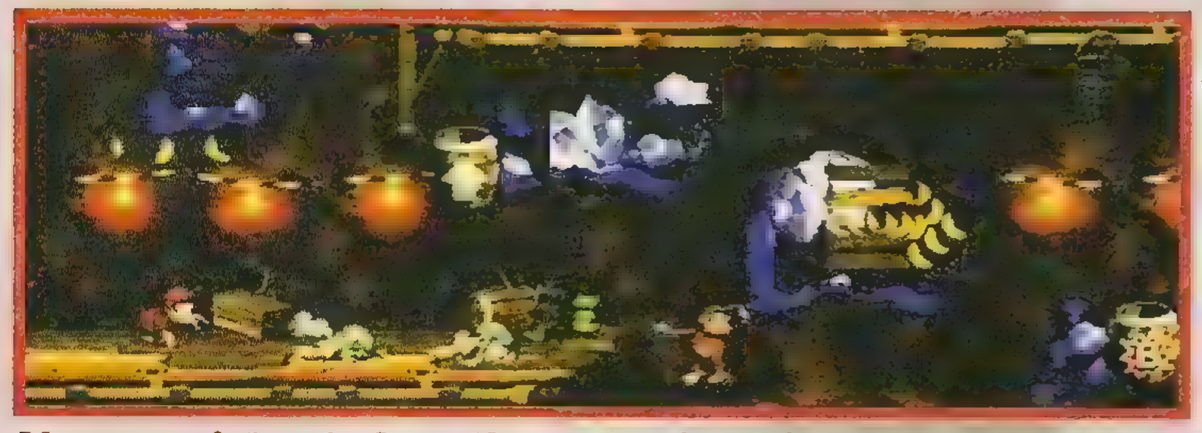
Quando encontrar umas bananas formando uma escada, suba fazendo plataformas até encontrar o barril do bonus.

É só subir para achar a Kremkoin.

Esse bonus está bem visível, logo depois da letra "G".

Faça plataformas até achar a Kremkoin.

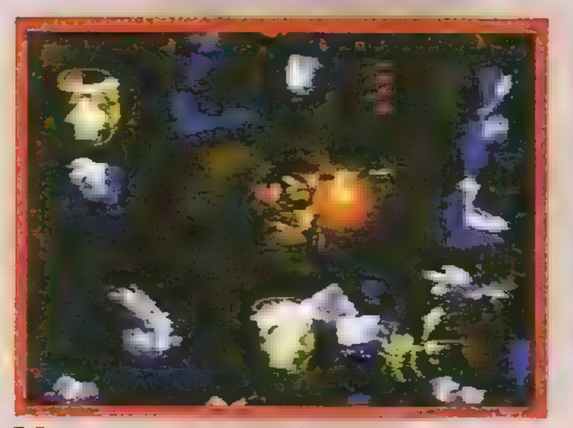
Kannon's Klaim



No comecinho da fase dê o pulo giratório com Diddy ou um pulo helicóptero com Dixie em direção ao buraco.

Logo no início do bonus vá para a direita para conseguir a moeda DK.

Ainda neste bonus olhe a cara que está no barril e suba com o personagem correto.



Nesta parte pule na mosca e vá para a direita tomando cuidado com a abelha.

Este é fácil, basta pular para a esquerda, para pegar o barril do bonus.

Vá pulando de barril em barril até achar a Kremkoin.

Ao invés de subir, pule no barril que o inimigo joga em você, para chegar ao outro lado e conseguir mais um bonus.

Neste bonus detone todas as moscas, pulando de uma para a outra, para obter mais uma Kremkoin.

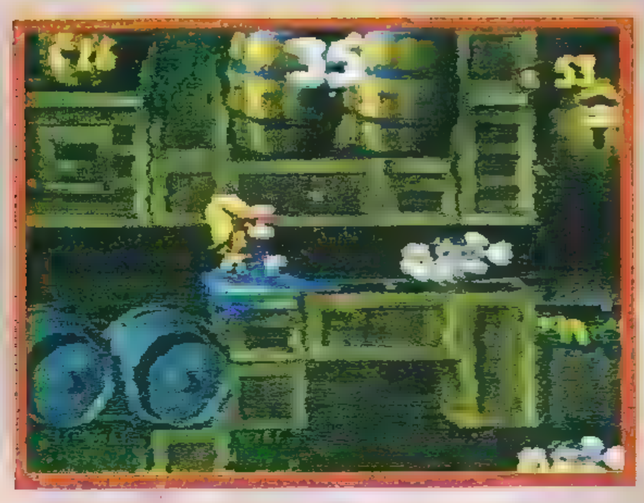
Lava Lagoon

Pegue o barril da invencibilidade para facilitar a sua vida.

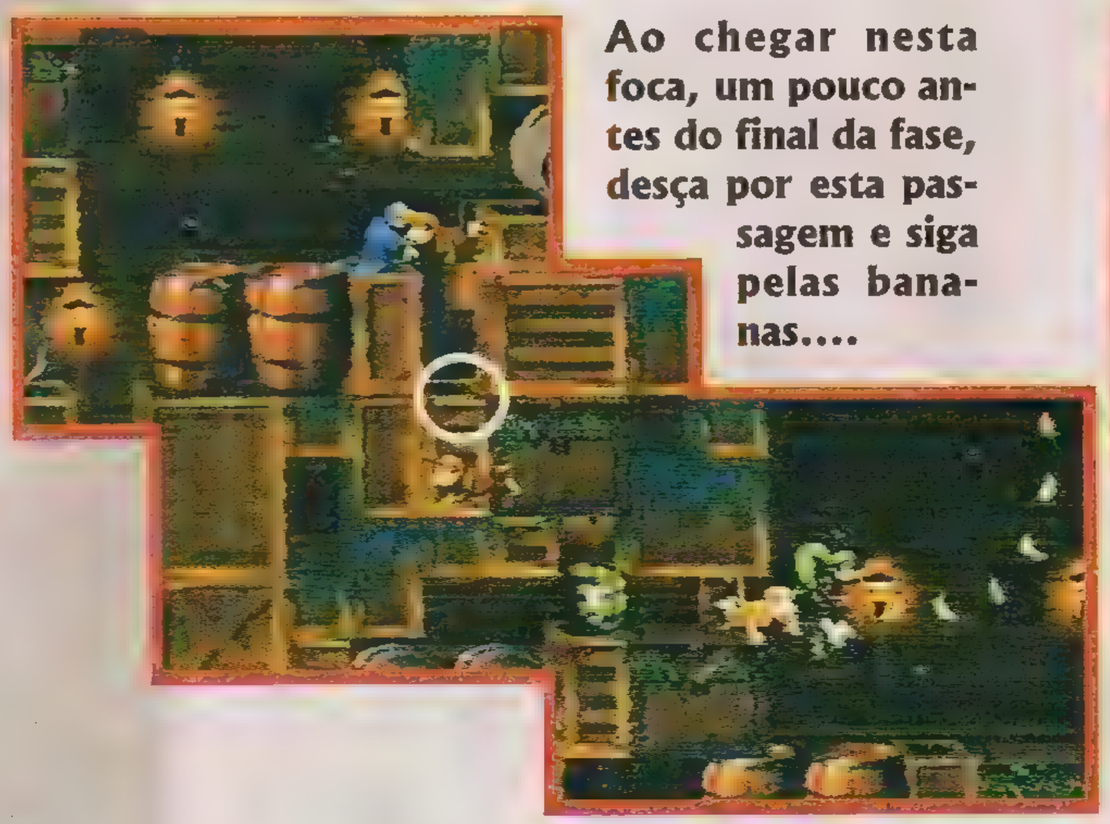
Logo após marcar a fase, entre nesta passagem secreta para pegar Enguarde.

Após ter saído da água e perdido Enguarde, pegue este barril...

...e detone esta caixa logo abaixo.



Neste bonus vá detonando todos os inimigos que aparecer.



Ao chegar nesta foca, um pouco antes do final da fase, desça por esta passagem e siga pelas bananas....

...para pegar a moeda DK.

Red-Hot Ride

No comecinho da fase, jogue o parceiro para cima, para conseguir duas Banana Coins.

Não se esqueça de pegar Rambi um pouco depois da letra "K".

Depois de pegar a letra "O" carregue o super movimento de Rambi em direção à esta parede.

Neste bonus é só detonar os inimigos para conseguir mais uma Kremkoin.

Logo depois de marcar a fase, pegue o balão e volte para pegar mais um bonus.

Vá pulando para pegar as estrelas, e tome cuidado para não cair.

Pegue este barril aqui...

...detone na abelha de cima...

...e jogue o parceiro para cima para pegar a moeda DK.

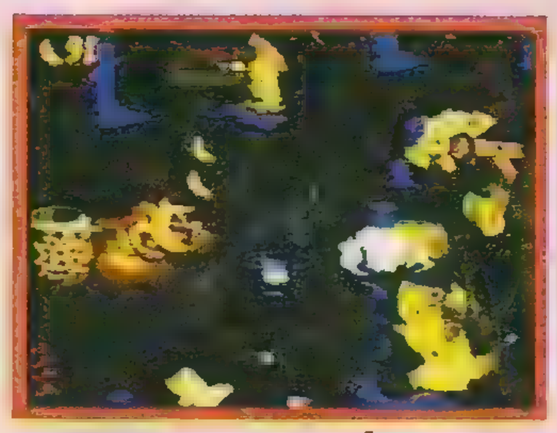
Não deixe o balão subir muito nesta parte.

Squawk's Shaft

Quando você vir estes três Klomps, pule para a direita e tome cuidado com as abelhas para pegar mais um bonus.

Para achar a Kremkoin vá detonando os baús na abelha.

Marque a fase, vá para a esquerda e jogue seu parceiro neste barril...



...para pegar este bonus.

Tenha boa mira para ir de barril em barril, até a Kremkoin.

Depois de pegar a letra "N" com Squawks, detone o cara da direita...

...entre no lugar em que ele estava e suba...

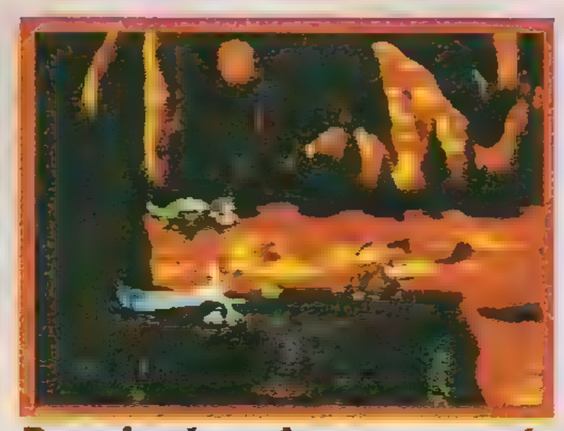
...para conseguir mais uma moeda DK e um bonus.

Destrua todas as abelhas e obtenha mais uma Kremkoin.

Kleever's Kiln

O segundo chefe é um pouco mais difícil. Desvie dos seus ataques e jogue a bala de canhão nele.

Depois de atacá-lo, pendure-se nos ganchos para chegar ao outro lado e repetir a operação.



Depois de três ataques ele retorna mais difícil ainda, mas basta repetir tudo de novo.

Após detoná-lo você ganha mais uma Kremkoin.

KREM QUAY

O terceiro mundo é Krem Quay, um pântano cheio de inimigos como ratos, moscas e outros. Você passará ainda por uma fase aquática bem escura, onde o peixe Glimmer lhe dará uma mãozinha. E ainda tem uma fase que vai pôr a sua habilidade à prova, onde você será jogado de barril em barril. Por fim, você terá que detonar Kudgel, um brutamontes que é parente de Klubba.

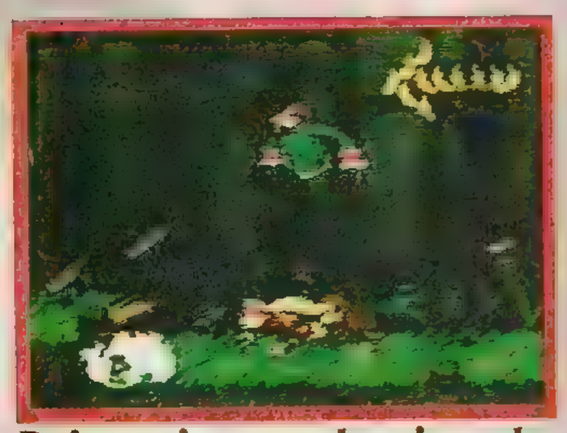
Barrel Bayou

Quando chegar nesta parte, não suba pelos barris, vá em frente para pegar Rambi.

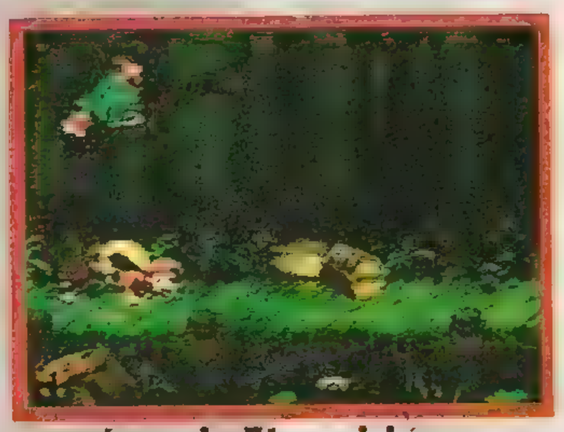
Se você chegar até aqui com Rambi...

...ele vai desaparecer e se transformar numa moeda DK.

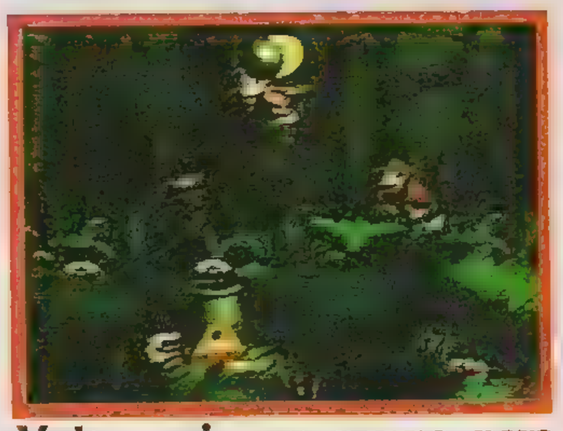
Logo depois, você vai encontrar este fantasma que joga barris.



Deixe-o jogar os barris, e depois siga-o...



...até aqui. Ele vai jogar um baú. Quebre o baú nele mesmo e pegue a bala de canhão.



Volte mais um pouco para achar o canhão que o levará ao bonus.

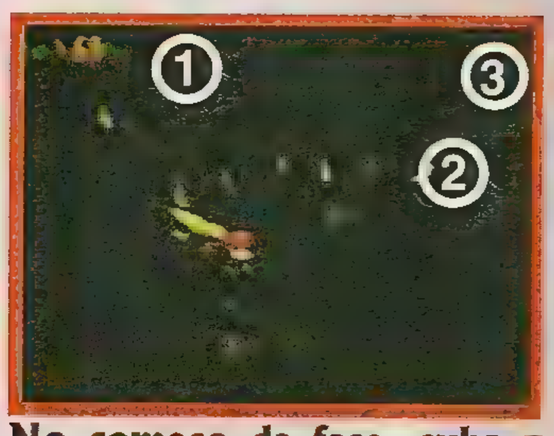
É só detonar todos os inimigos para conseguir a Kremkoin.

Pule nestes barris e mantenha o direcional para a direita, para não se dar mal.

Para pegar este bonus, um pouco depois da letra "G", pule no barril no momento exato e tome um impulso para cima.

Passe por todos os barris e mire para baixo nesta parte.

Glimmer's Galleon



No começo da fase, suba e siga a numeração para obter bons itens.

Pela passagem número 1 você consegue várias bananas e duas banana coins.

Pela passagem dois você entra no bonus. Siga seus instintos para achar a Kremkoin.

Pela passagem número 3 você obtém bananas de montão e ainda pode seguir pela passagem 4.

Finalmente na passagem número 4, você consegue algumas bananas e uma moeda DK.

Depois de pegar a letra "N" e passar por algumas estrelas, desça neste ponto...

...para entrar em mais um bonus.

Dá trabalho, mas você consegue achar a Kremkoin.

Krockhead Klamber

Logo no começo da fase, vá para a esquerda e jogue o parceiro por cima das abelhas.

Dê um pulo giratório com Diddy, caia em cima da mosca e vá para a esquerda.

Pegue este baú e quebre nas quatro abelhas...

...para obter mais uma moeda DK.

Nesta parte tome cuidado com a abelha e siga sempre o caminho das bananas.

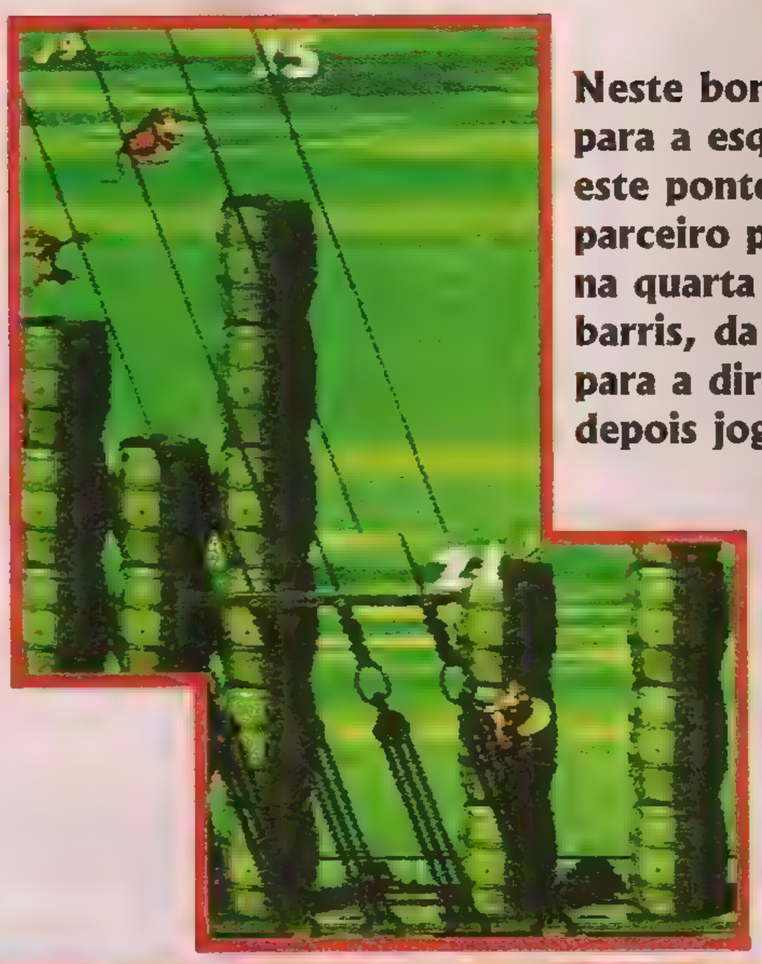
Depois de marcar a tela, jogue o parceiro para cima, em direção às bananas, para conseguir mais um bonus.

Faça uma plataforma de teia para detonar as abelhas de cima.

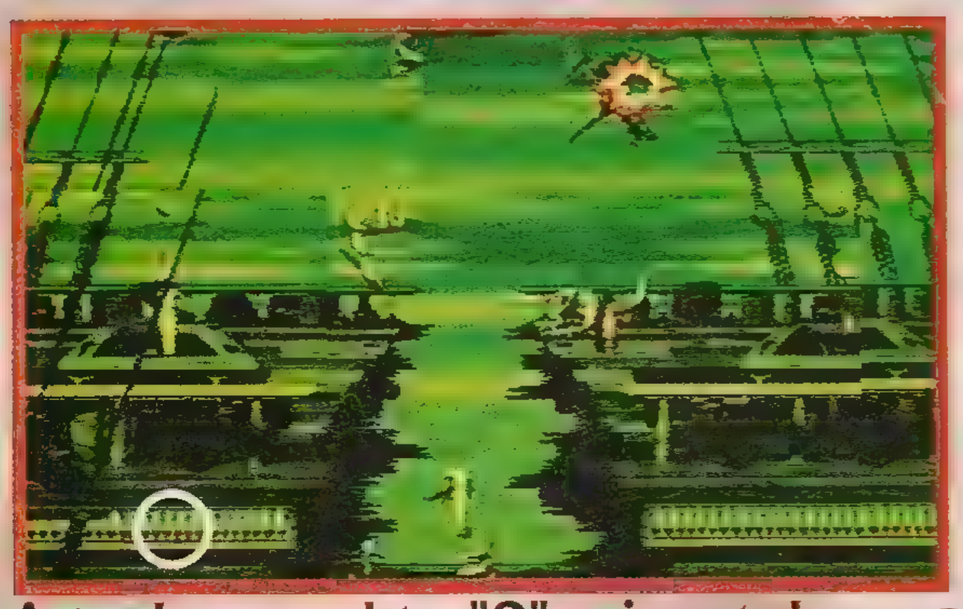
Para conseguir passar aqui, você deve tocar no barril para que os jacarés apareçam.

Rattle Battle

No comecinho da fase, pule para a esquerda e um barril o jogará para cima em direção ao bonus.

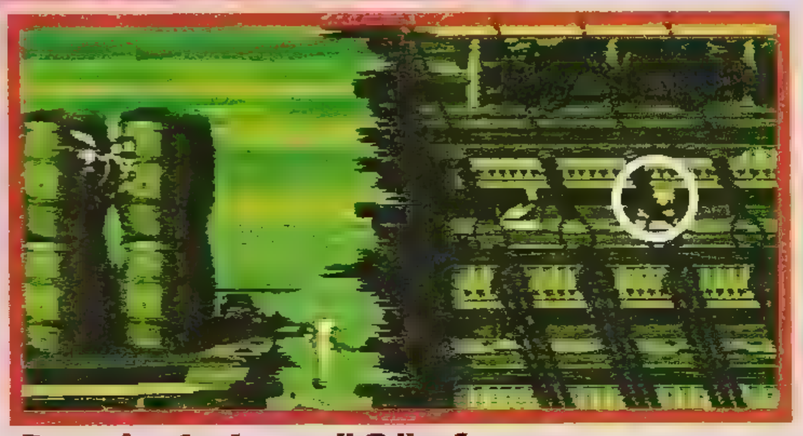


Neste bonus ande para a esquerda até este ponto, jogue o parceiro para cima na quarta pilha de barris, da esquerda para a direira, depois jogue para a esquerda e vá por cima dando pulos giratórios até pegar a kremkoin.

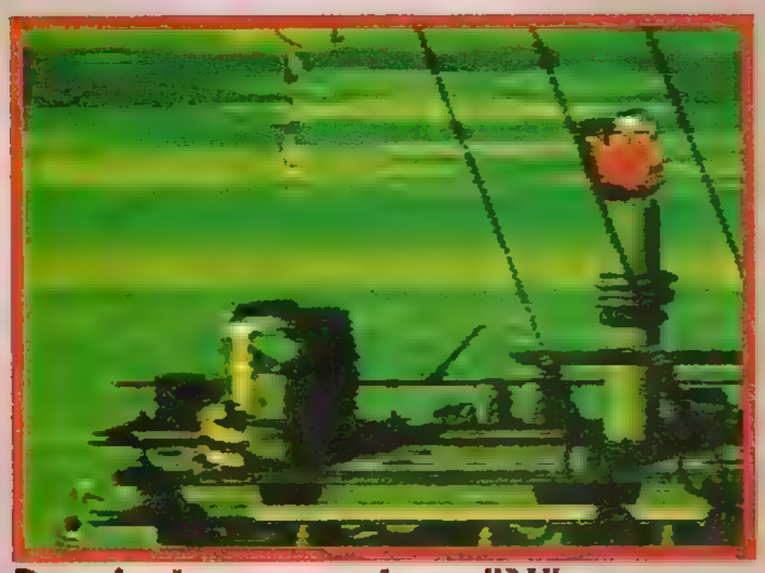


Antes de pegar a letra "O", caia neste buraco e ande para o lado esquerdo para conseguir um bonus.

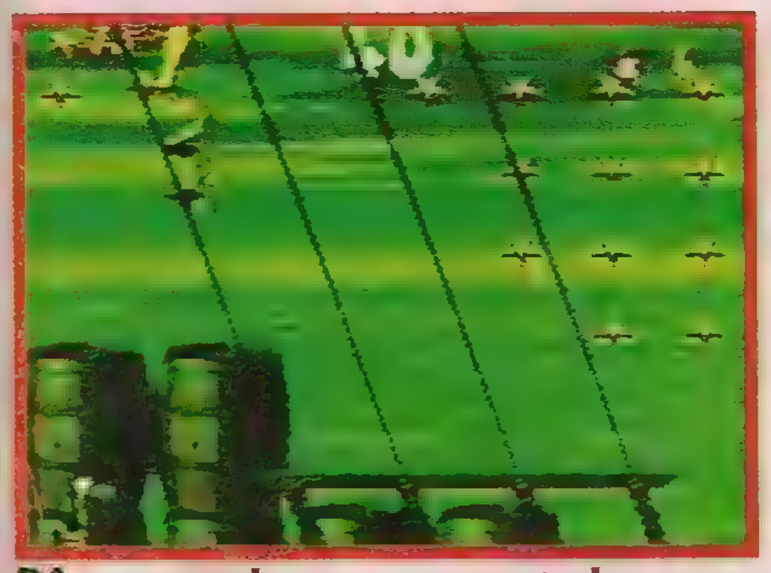
Vá pulando de abelha em abelha até chegar ao outro lado, e conseguir uma Kremkoin.



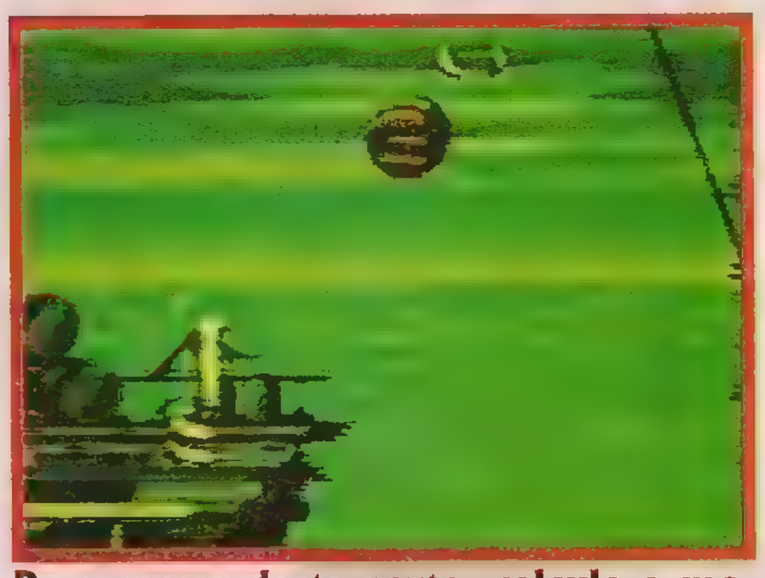
Depois da letra "O", faça o mesmo esquema do pulo giratório de Diddy, deixe Rattly cair no buraco e dê um pulo no ar para a direita para pegar a moeda DK bem escondida.



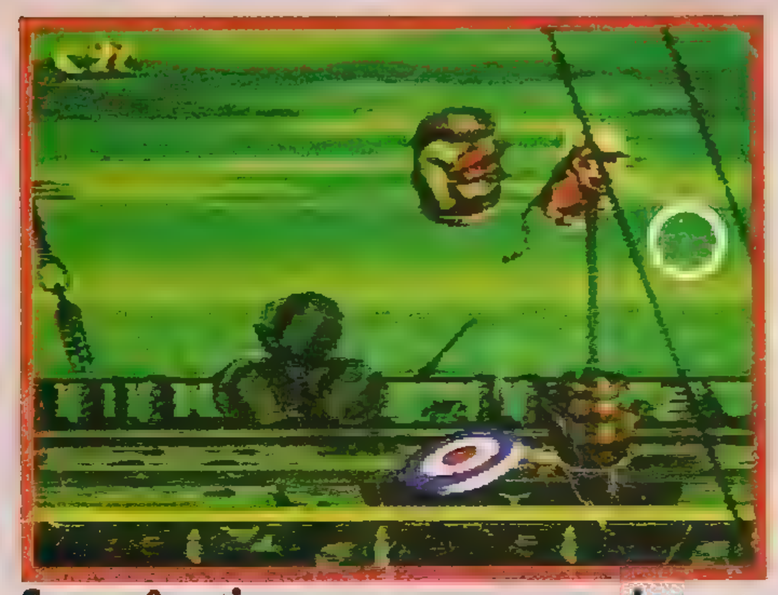
Depois de pegar a letra "N", carregue o super pulo de Rattly em direção à seta de bananas.



Dê super pulos para pegar todas as estrelas neste bonus.



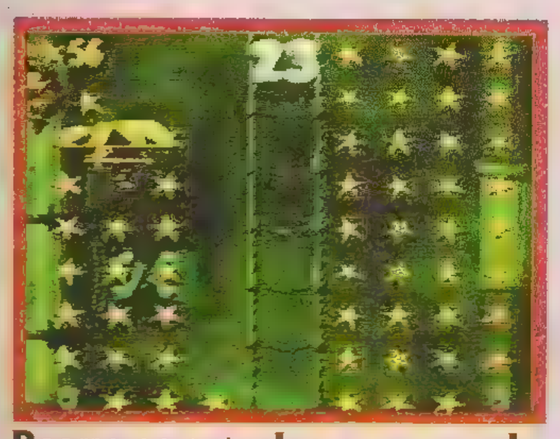
Para passar desta parte, calcule o momento exato para pular no barril e chegar ao outro lado.



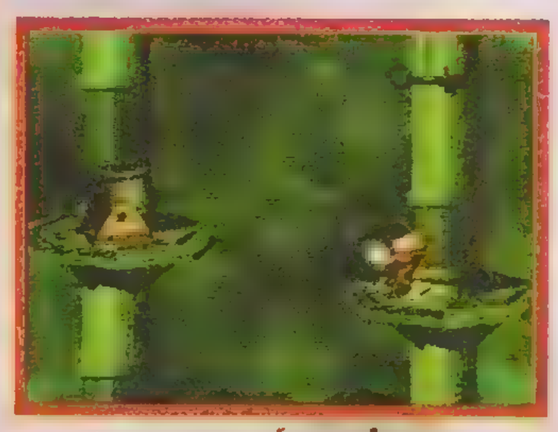
Se você estiver com apenas um dos macacos no final da fase, pule neste ponto para obter uma ajuda.

Slime Climb

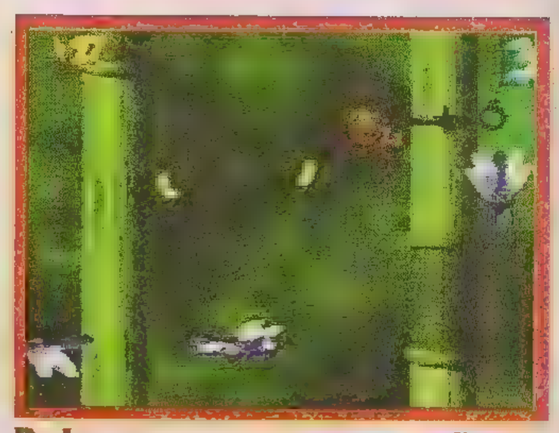
Logo após marcar a fase, detone o gorducho, pegue o barril de invencibilidade e desça até o bonus.



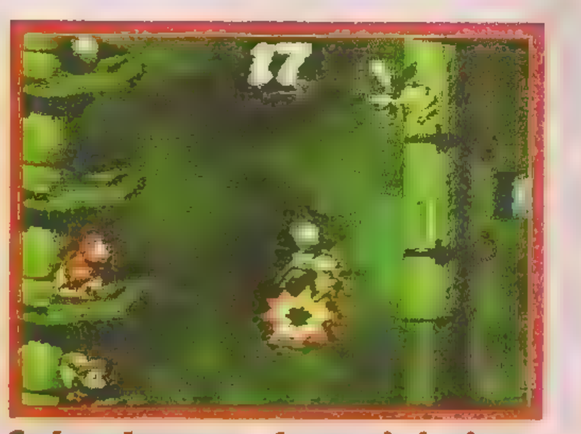
Pegue as estrelas com o pulo helicóptero de Dixie.



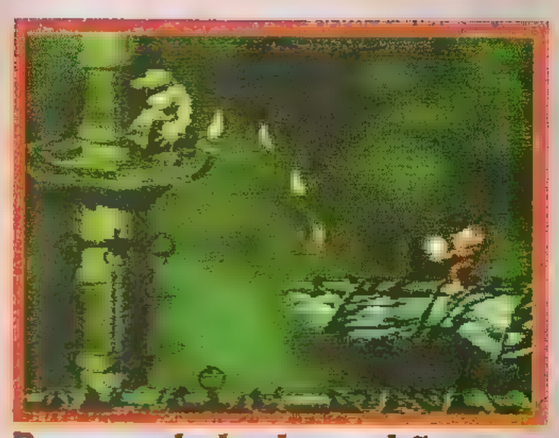
...e traga-a até aqui para pegar o bonus.



Pule nas moscas para não se dar mal nesta parte.



Suba detonando os inimigos para conseguir a Kremkoin.



Pegue a bala de canhão neste ponto...

Antes de passar de fase, pegue esta invencibilidade...

...caia neste ponto...

...e nade até a moeda DK.

Bramble Blast

Nesta parte da fase, não deixe de pegar mais este bonus.

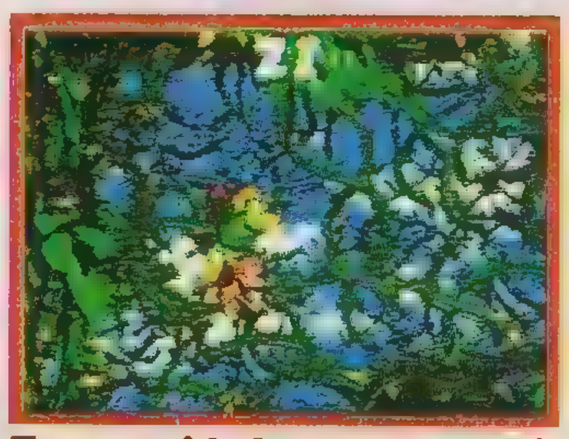
Siga as setas para conseguir a Kremkoin.

Ao chegar nesta parte, o barril o mandará em direção à mosca, caia nela e coloque o direcional para a esquerda para cair no buraco e ser impulsionado para cima.

Fazendo isto, você encontrará Squawks.

Um pouco mais para frente você vai encontrar mais uma moeda DK.

E um pouco depois, um barril de bonus.

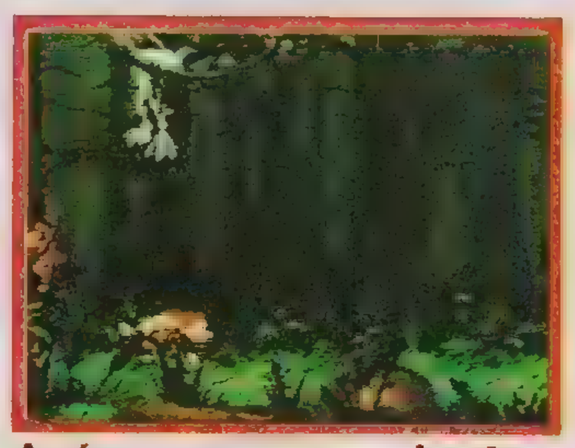


Tome cuidado com os espinhos. Desvie sempre para conseguir a Kremkoin.

Kudgel's Kontest

Kudgel será o seu terceiro desafio. Pule antes que ele caia no chão para não se dar mal.

Jogue o barril de TNT em Kudgel.



Após acertar o terceiro barril, Kudgel muda seu modo de ataque. Acerte-o mais três vezes...

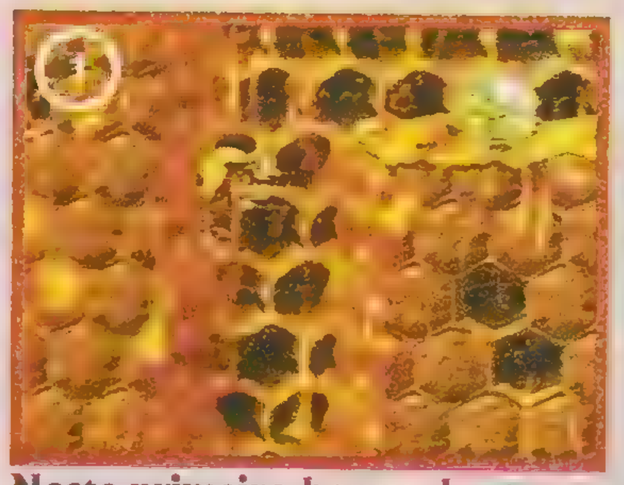
...para ganhar mais uma Kremkoin.

KRAZY KREMLAND

Krazy Kremland é o parque de diversões onde os Kremlings se divertem. O lugar é cheio de montanhas-russas assombradas, pântanos e colméias de abelhas. As fases com montanhas-russas são emocionantes, mas você deve tomar bastante cuidado com os perigos que elas oferecem. Seu maior desafio será a abelha rainha, que quer fazer picadinho de macacos.

Hornet Hole

Logo no começo da fase jogue o parceiro para cima em direção ao gancho, depois vá subindo pedurando-se no mel, para encontrar mais dois bonus.



Neste primeiro bonus, basta subir pelo mel.

Já neste aqui, destrua o baú em todas as abelhas para conseguir a Kremkoin.

Após pegar a letra "K", continue subindo para pegar este baú...

...e quebrá-lo em um inimigo, para conseguir mais duas vidas.

Antes de marcar a fase, suba por este gancho para pegar Squitter.

Nesta parte, um pouco antes da letra "N"...

...destrua a abelha e desça.

Vá para a esquerda e suba para pegar a moeda DK.

Depois de pegar a letra "N", suba nesta parte e destrua a abelha para entrar na caverna, que leva a mais um bonus.

Basta fazer plataformas de teia para subir e pegar a Kremkoin.

Target Terror

Nesta fase você deverá pular nos barris com a marca verde para abrir a porta que bloqueia o caminho.

Cuidado quando trocar de carrinho, pule no momento certo.

Em alguns pontos é mais difícil pegar os barris que abrem as portas.

Nem pense em tocar nos barris com o "X" vermelho, pois eles fecham o seu caminho.

Logo depois do primeiro barril com o "X" vermelho, fique esperto para pegar este bonus.

É só destruir todas as abelhas para a Kremkoin aparecer.

Depois de pegar a letra "N", pule neste ponto para pegar a moeda DK.

Ao invés de pular para outro carrinho, siga este jacaré azul que vem depois da moeda DK.

Depois pule nesta parte para conseguir mais um bonus.

Vá pulando de carrinho em carrinho para conseguir a Kremkoin.

Se você chegar ao final da fase com somente um dos macacos, pule no canto direito da tela para conseguir o outro.

Bramble Scramble

Logo no começo da fase jogue o parceiro para a direita, para pegar a letra "K".

Um pouco depois, jogue o parceiro para cima para pegar esta invencibilidade...

...desça pelo buraco e saia correndo antes que a invencibilidade acabe...

...para pegar este bonus.

Destrua as abelhas e pegue as estrelas para achar mais uma Kremkoin.

Desça por aqui para achar um montão de bananas.

Após marcar a fase, pule por aqui sem medo dos espinhos.

Dê um pulo giratório para passar para o outro lado e pegar Squitter.

Entre no local indicado para pegar a moeda DK e depois pegue a banana marcada para conseguir três vidas.

Rickety Race

No começo da fase jogue o parceiro para cima, do lado esquerdo da tela.

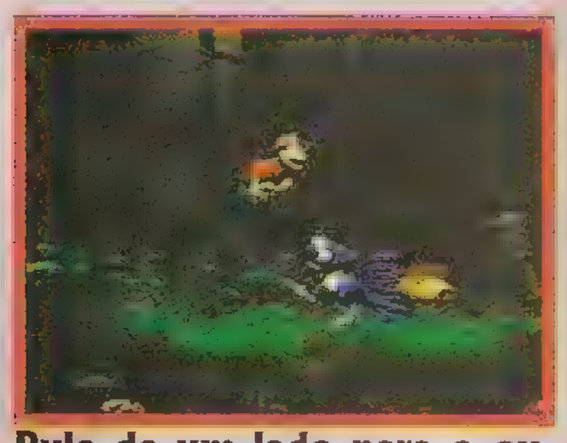
Quando chegar lá no alto, dê um pulo giratório com Diddy ou um pulo helicóptero com Dixie, para o lado direito.

Vá destruindo todos os inimigos que aparecerem. Não é preciso pular em cima deles, basta atropelá-los para conseguir mais uma Kremkoin.

Logo que pegar o carrinho, mantenha o direcional pressionado para a esquerda, para tomar um bom impulso e detonar com os inimigos.

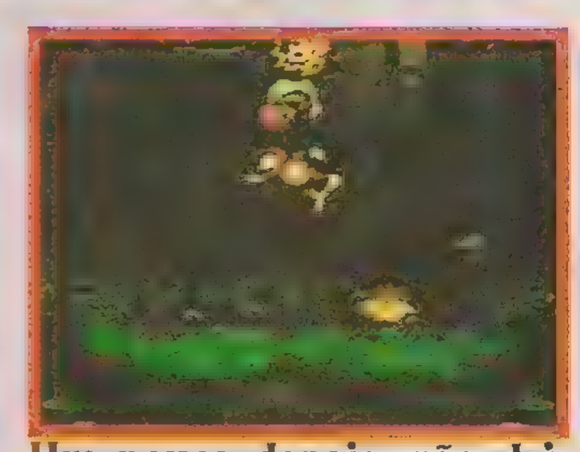
O último inimigo que você detonar nesta fase lhe dará a moeda DK.

Mudhole Marsh



Pule de um lado para o outro para escapar deste gato de nove rabos, quando ele estiver tonto, pule em cima dele para detoná-lo.

Quando chegar nesta parte, jogue o parceiro para cima em direção da banana, para pegar a invencibilidade.



Um pouco depois, não deixe de pegar este bonus.

Pegue as estrelas e tome cuidado para não cair na água.

Pegue esta bala de canhão, vá pulando...

...detone este inimigo...

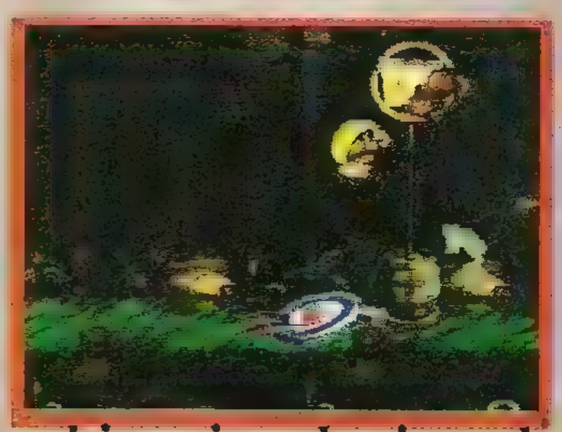
...e entre no canhão para mais um bonus.

Detone as abelhas e moscas com a bala de canhão para pegar a 46ª Kremkoin.

Pule no momento certo para não se dar mal nesta parte.

Vá pulando de barril em barril até chegar ao outro lado.

Não detone este inimigo, pule por cima dele...



...deixe-o jogar barris e pule em cima para pegar a moeda DK no momento exato.

Rambi Rumble

Antes de pegar a letra "O", pule em direção a esta banana para que ela vire um gancho.

Depois suba e entre na caverna para pegar mais um bonus.

Suba pendurando-se no mel e pegue mais uma Kremkoin.

Após pegar a letra "O", não entre na caverna, pule para descobrir dois ganchos e pegue a moeda DK.

Chegue neste ponto antes da abelhona e carregue o super ataque de Rambi contra a parede para conseguir um bonus.

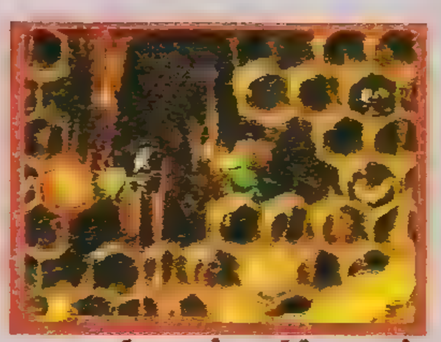
Destrua todos os inimigos e pegue a Kremkoin.

King Zing Sting

Atire no ferrão desta abelha que é o chefe de Krazy Kremland.

Cuidado com os espinhos que ela atira.

Depois de seis tiros certeiros, a abelha muda de forma. Destrua as abelhas que estão em volta...



...e depois dê mais três tiros na abelhinha que sobrou.

Você ganhará mais uma Kremkoin para a coleção.

GLOOMY GULCH

Agora, você vai passar por Gloomy Gulch, uma floresta bem-assombrada, que é dominada por fantasmas e espíritos de Kremlings que já viveram há séculos atrás. Neste mundo, você vai detonar os inimigos em cenários sombrios como a sala assombrada pelo fantasma pirata Kackle, que está ancioso para levá-lo para o outro lado da vida. Até as cordas são fantasmas, e podem enganá-lo, levando você a um trágico final. O chefão desta área é uma versão fantasmagórica de Krow, o corvo patife.

Ghostly Grove

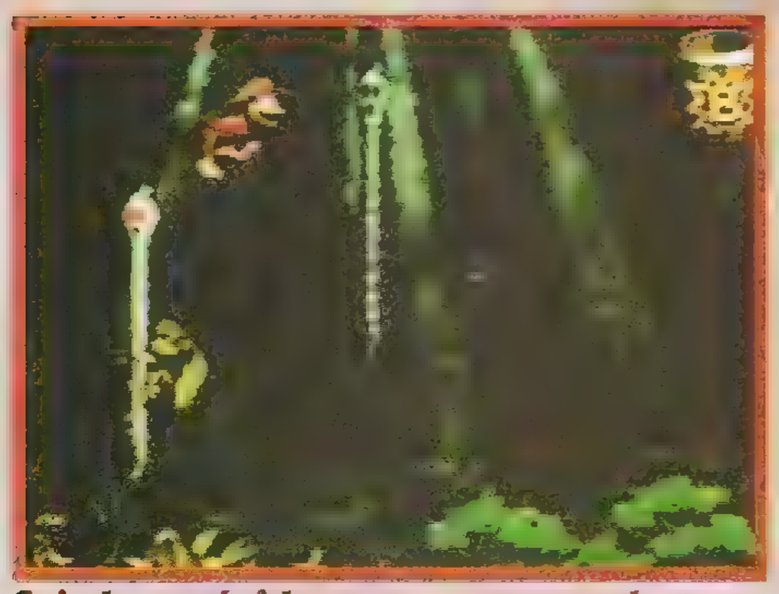
Tome muito cuidado com as cordas, pois elas podem desaparecer a qualquer momento.

Não deixe de pegar esta moeda DK, logo abaixo da letra "O".

Cuidado com estes jacarés que saem de alguns barris, eles costumam enganar facilmente.

Pegue um barril e estoure nesta parede, um pouco depois da letra "O", para conseguir mais um bonus.

Destrua o baú na abelha várias vezes e a Kremkoin será sua.

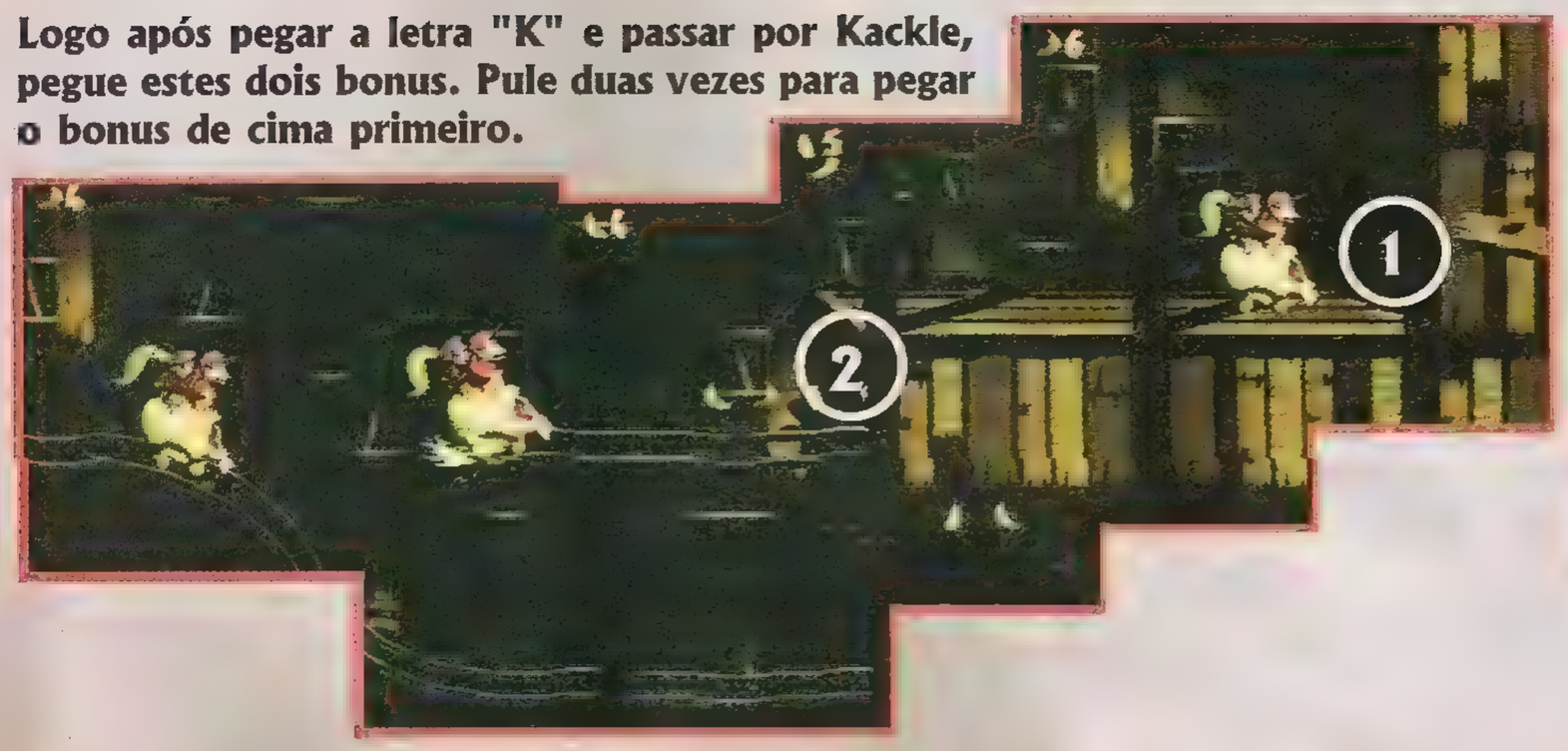


Seja bem rápido para pegar este bonus, pois as cordas aparecem e desaparecem num piscar de olhos.

Não marque bobeira neste bonus, pule de corda em corda rapidamente para pegar mais uma Kremkoin.

Pule neste círculo de bananas para conseguir a letra "G".

Haunted Hall



Logo após pegar a letra "K" e passar por Kackle, pegue estes dois bonus. Pule duas vezes para pegar o bonus de cima primeiro.

Seu carrinho vai subir até aqui e depois vai voltar de costas, fique esperto para pular no momento certo.

Depois de pegar o primeiro bonus, seu carrinho vai direto para o segundo. Pegue as estrelas para conseguir a Kremkoin.

Após pegar a letra "N" e passar novamente por Kackle, fique esperto para dar um pulinho nesta parte e conseguir mais um bonus.

Neste bonus, seu carrinho vai a milhão, pule no momento certo e a Kremkoin estará no papo.

No finalzinho da fase, entre pela esquerda e consiga a moeda DK.

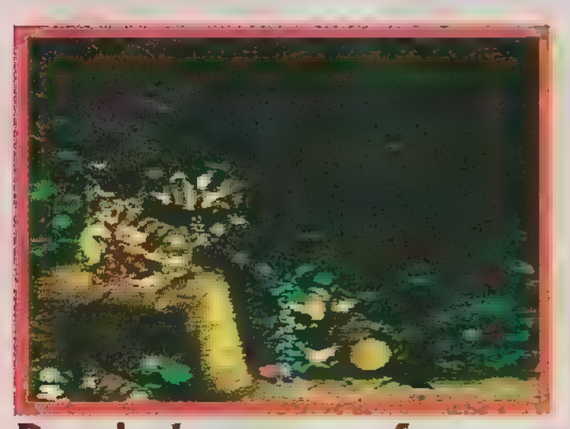
Gusty Glade

Logo no começo da fase, jogue o parceiro para trás e consiga a ajuda de Rattly.

Dê um pulão nesta parte, que o vento vai empurrá-lo para a direita...

...e você poderá pegar este bonus.

Pule em todas as moscas para chegar ao outro lado e conseguir a Kremkoin, mas tome cuidado com o vento.



Depois de marcar a fase, pegue este baú de cima e detone em um inimigo para pegar a bala de canhão...

...e trazê-la até aqui, tomando cuidado com o vento, para conseguir mais um bonus.

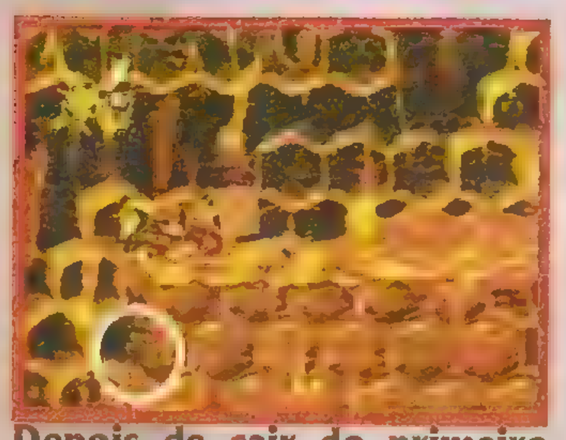
Pegue todas as estrelas e cuidado para não cair do barril, para não perder um tempão.

Nesta parte, pule quando o vento estiver a seu favor.

Para pegar a moeda DK neste ponto, dê o pulo giratório de Diddy ou o pulo helicóptero com Dixie do alto do morro. É mais fácil pegar a moeda com Dixie, pois você pode controlar o seu pulo helicóptero e pegar a moeda DK tranqüilo.

Parrot Chute Panic

No comecinho da fase, caia para a esquerda com o pulo helicóptero de Dixie para pegar a moeda DK.



Depois de cair do primeiro papagaio, pegue esta caixa e estoure-a na parede logo abaixo para conseguir uma passagem secreta.

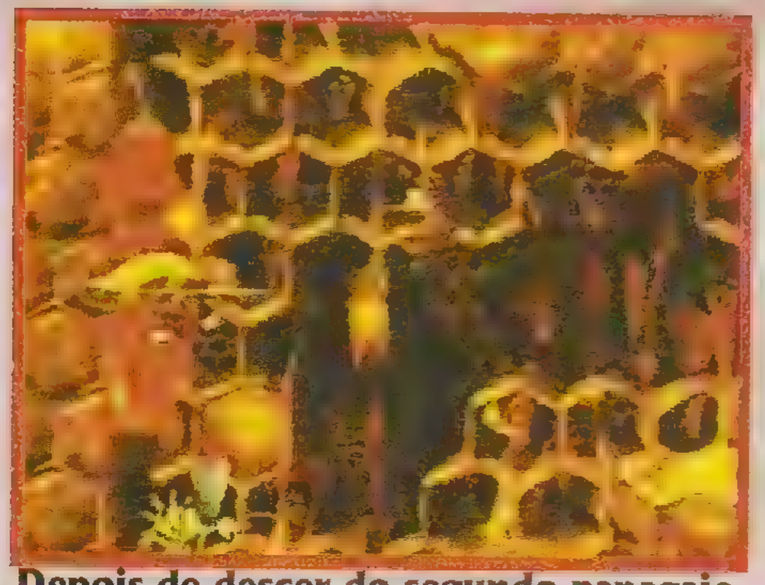
Pegue as bananas aqui na passagem secreta e siga em frente.

Cuidado com as abelhas quando estiver descendo com o papagaio.

Quando chegar nesta parte, com o primeiro papagaio após a passagem secreta, segure o direcional para a esquerda...

...para chegar aqui, desça do papagaio e entre no bonus.

Suba com Squawks para pegar a Kremkoin.

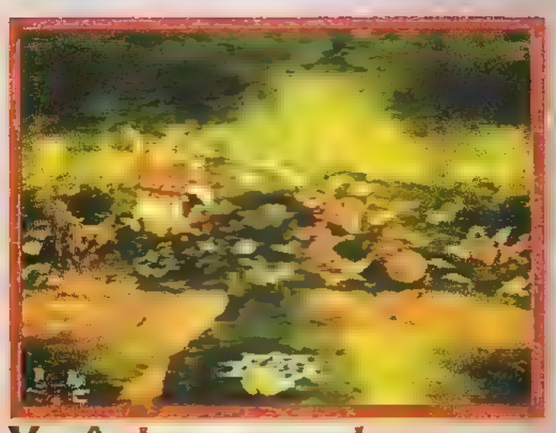


Depois de descer do segundo papagaio, após o marcador de fase, pule aqui e suba para pegar mais um bonus.

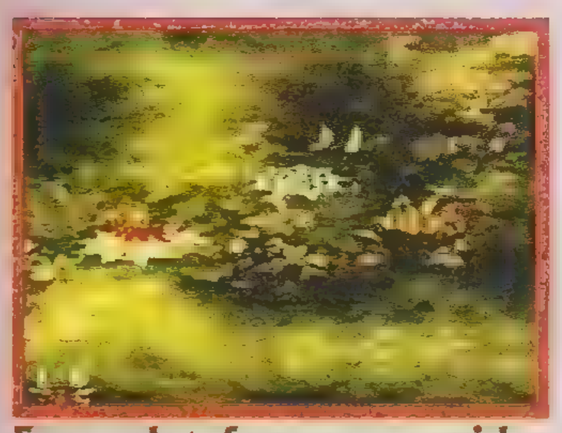
Detone os inimigos com Squawks e joque o barril na última abelha para conseguir uma Kremkoin.

Pule nesta banana que ela vai virar um gancho e você poderá pular no alvo do final da fase.

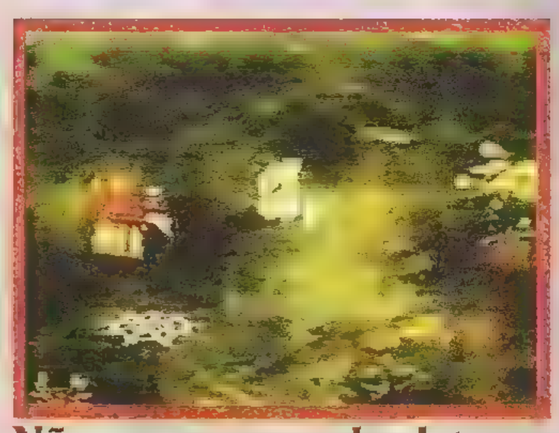
Web Woods



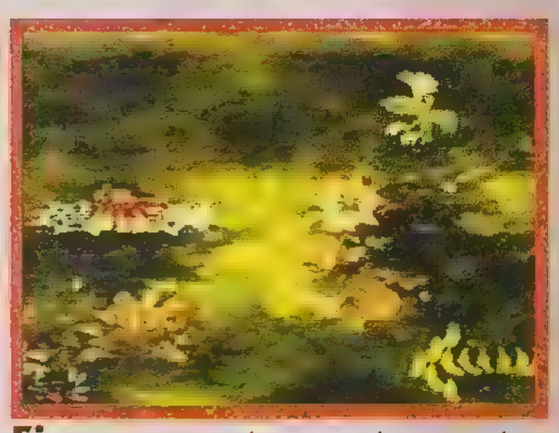
Você deve aprender a usar bem a habilidade de fazer plataformas de teia para passar desta fase.



Faça plataformas seguidas para passar pelos buracos.



Não se esqueça de detonar estes inimigos que atrapalham o seu caminho.

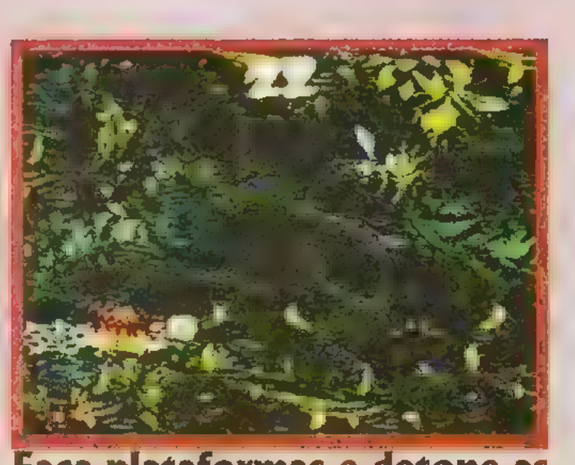


Fique esperto nesta parte, detone os corvos e cuidado para não cair.

Depois de detonar os corvos e chegar neste gorducho, não o destrua, deixe-o jogar uma bala de canhão bem lenta...

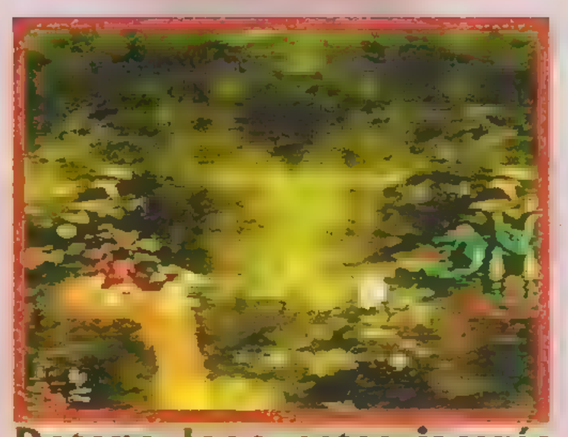
...vá seguindo ela, fazendo plataformas rapidamente...

...até chegar neste ponto, onde a bala detona a parede e você poderá entrar em mais um bonus.



Faça plataformas e detone as abelhas, tomando cuidado com os espinhos. Mais uma Kremkoin para a coleção.

Cuidado com as abelhas vermelhas, elas são indestrutíveis. Apenas desvie.



Detone logo estes jacarés azuis para eles não atrapalharem.

Após detonar os jacarés, o gorducho vai jogar balas de canhão novamente, não o destrua.

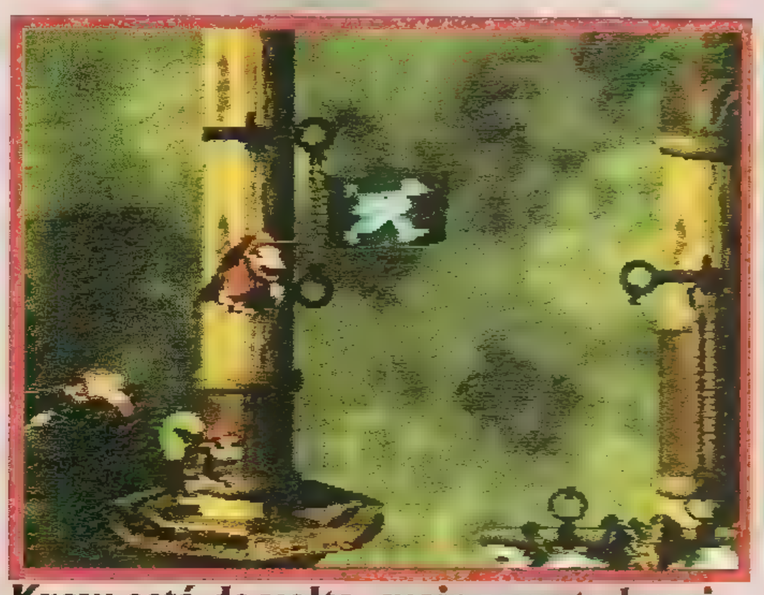
Siga uma bala que o gorducho atira, até esta parede e consiga mais um bonus.

Faça plataformas para pegar as estrelas e pegue a Kremkoin.

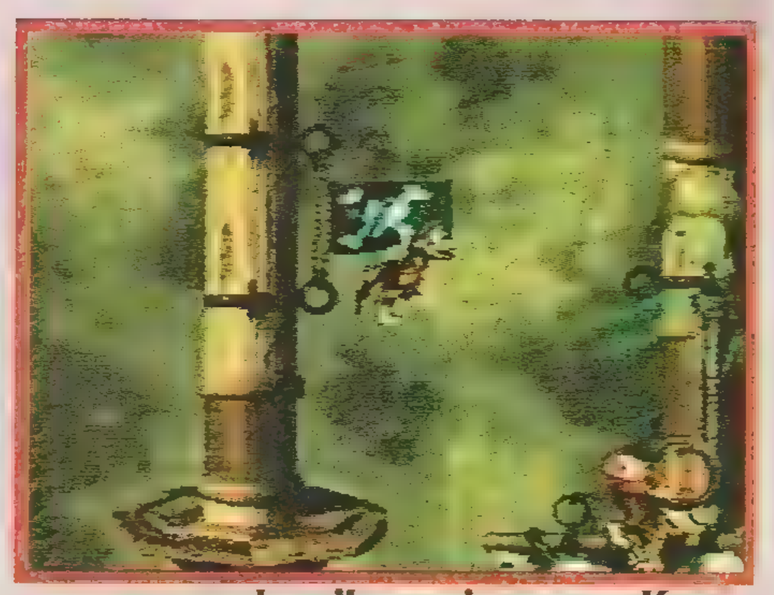
Antes de passar de fase, suba aqui para ganhar duas vidas.

Calcule o momento exato para apertar o botão e pegar a moeda DK no final da fase.

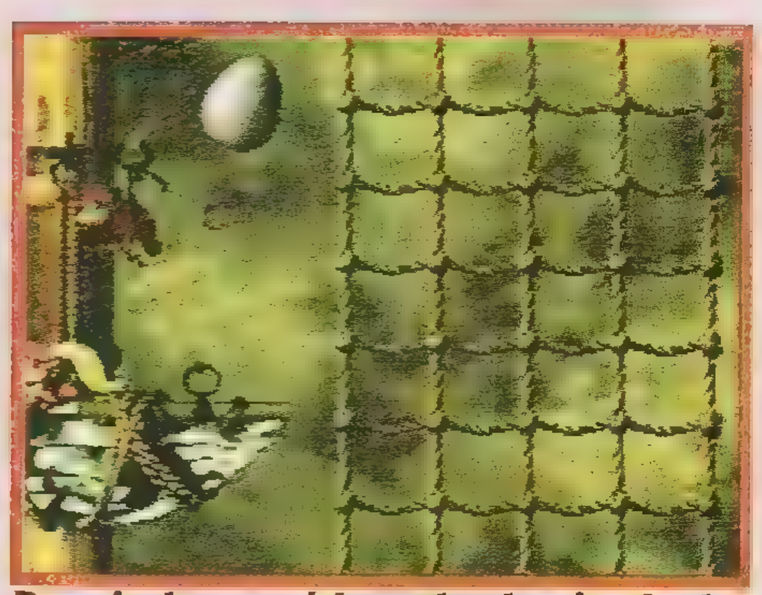
Kreepy Krow



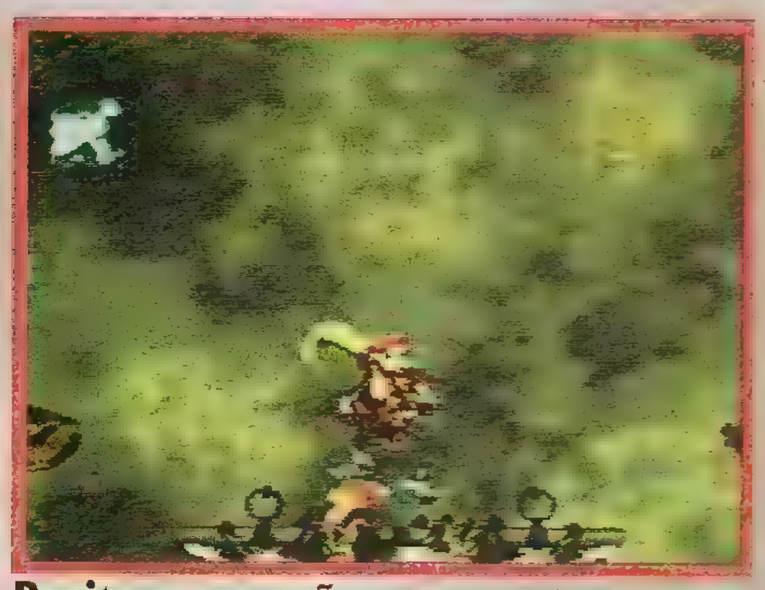
Krow está de volta, mais assustador ainda. Para detoná-lo, pule nos corvinhos que não são fantasmas...



...e pegue o barril para jogar em Krow.

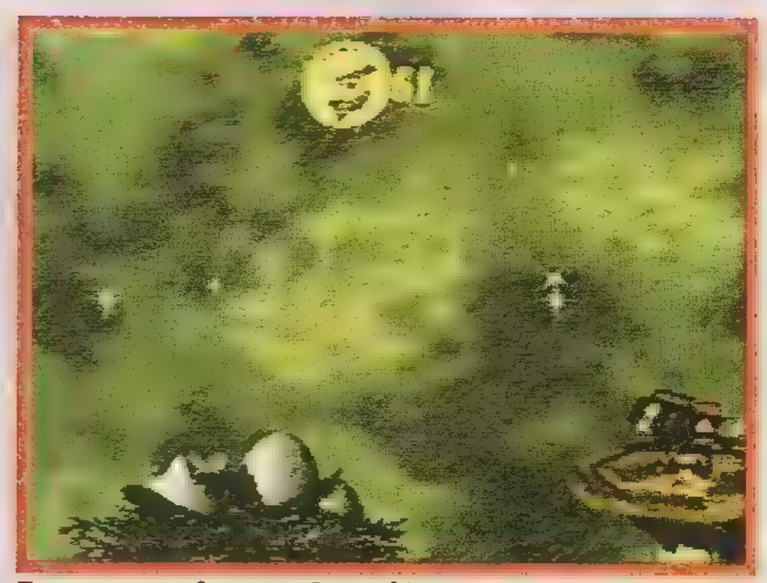


Depois de acertá-lo, suba desviando dos ovos que caem.



Repita a operação novamente.

Agora você terá que subir desviando dos ovos que caem e que vêm pelos lados.

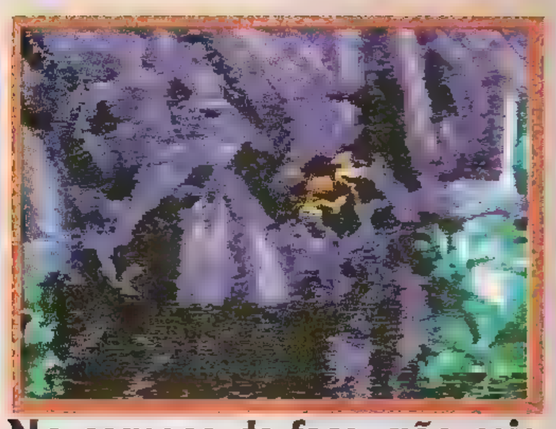


Jogue mais um barril nele e você ganha mais uma Kremkoin.

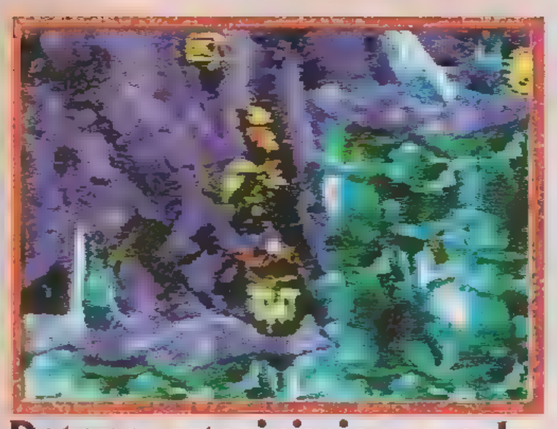
K. ROOL'S KEEP

Agora você está na fortaleza do malvado Capitão K. Rool. Esta fortaleza está cheia de armadilhas perigosas e traiçoeiras que o próprio K. Rool reservou para você. Este mundo é cheio de fases longas e difíceis. Em Artic Abyss, você vai entrar numa fria e deverá passar por vários perigos, mas o peixe-espada Enguade vai ajudar bastante. Na fase Windy Well, o vento vai soprar bastante e poderá atrapalhar o seu caminho. Já em Castle Crush, você vai subir por uma plataforma e tomar cuidado para não ser esmagado pelo teto. Mais frio o espera na fase Clapper's Cavern, agora quem dá uma ajudazinha é a foca Clapper. Muito cuidado em Chain Link Chamber, uma fase cheia de correntes e inimigos traiçoeiros. A última fase da fortaleza do Capitão K. Rool é Toxic Tower, na pele de Rattly, você deverá fugir do ácido que toma conta da tela. Mas a surpresa fica para Stronghold Showdown, onde K. Rool está esperando por você com o seu refém, Donkey Kong. Como você percebeu, este é um mundo cheio de surpresas desagradáveis, e você deve tomar muito cuidado, pois o perigo é constante e o desafio é enorme.

Artic Abyss



No começo da fase, não caia direto na água, dê um pulo giratório para chegar ao outro lado.



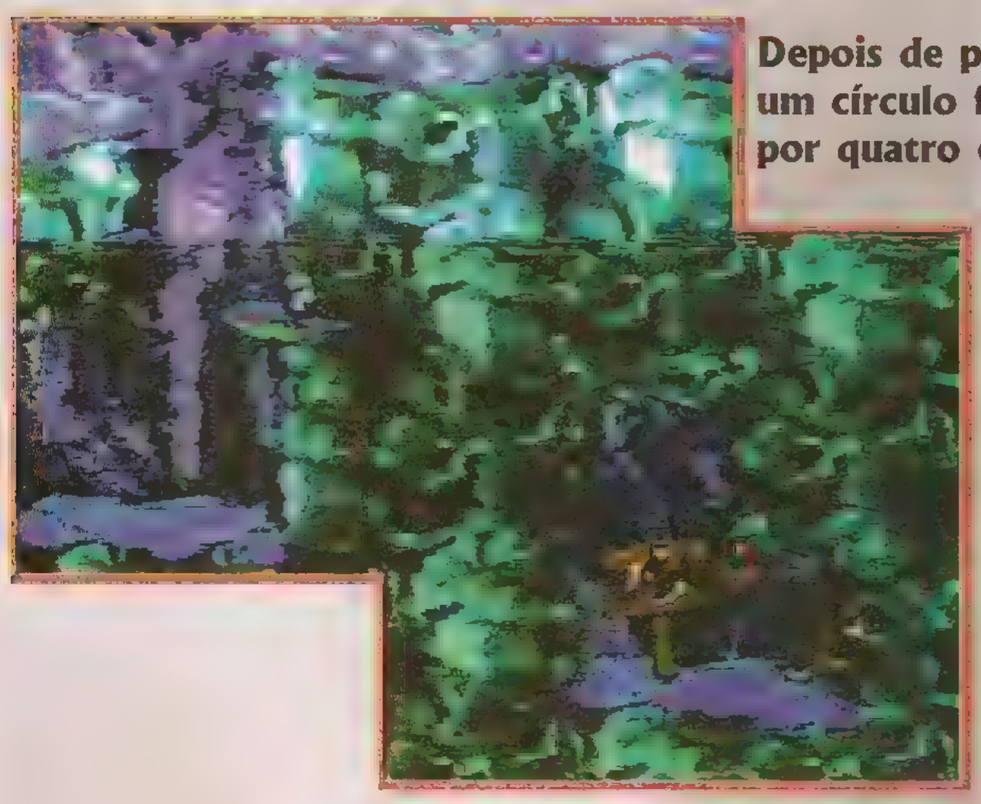
Detone este inimigo e suba para conseguir várias bananas e banana coins.

Pegue Enguarde e entre nesta passagem secreta para pegar três banana coins.

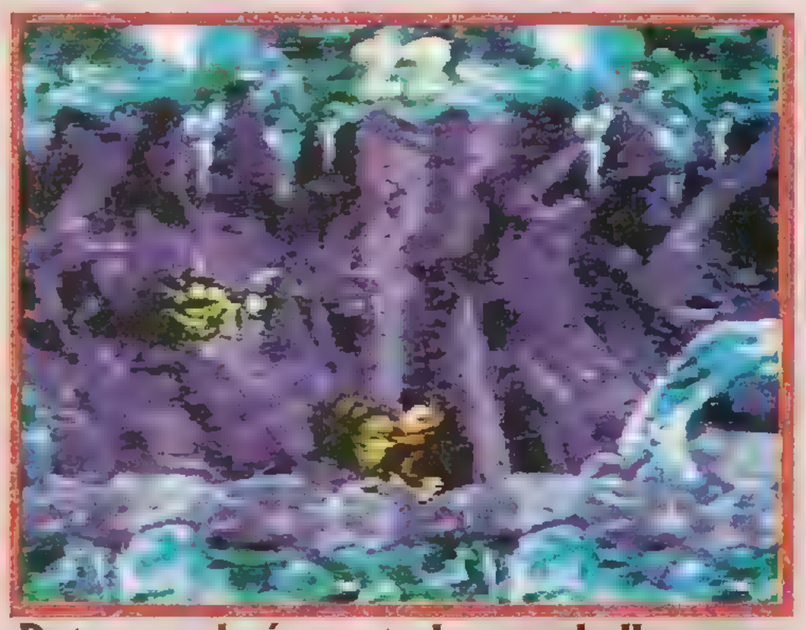
Logo depois, dê um ataque carregado em direção às bananas.

Pegue o maior número de estrelas possível para pegar a Kremkoin.

Após marcar a fase e passar por algumas estrelas, saia correndo antes que a água desça e pegue mais uma moeda DK.

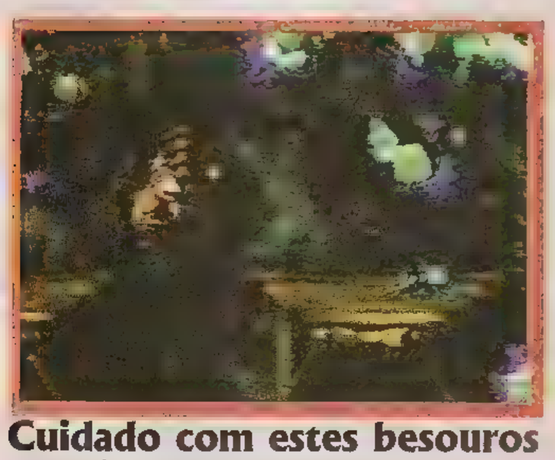


Depois de passar por um círculo formado por quatro estrelas que ficam girando, não deixe de entrar nesta passagem e pegar mais um bonus.

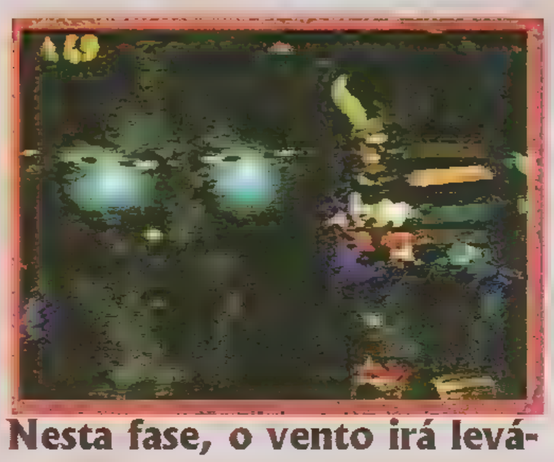


Detone o baú em todas as abelhas para conseguir a Kremkoin deste bonus.

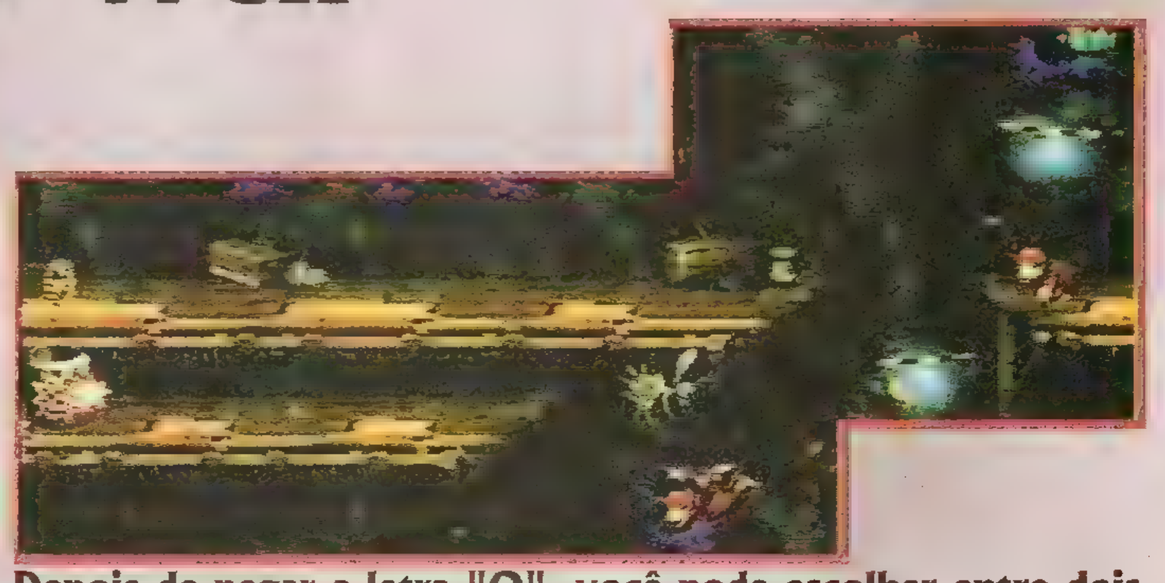
Windy Well



Cuidado com estes besouros que são muito chatos.

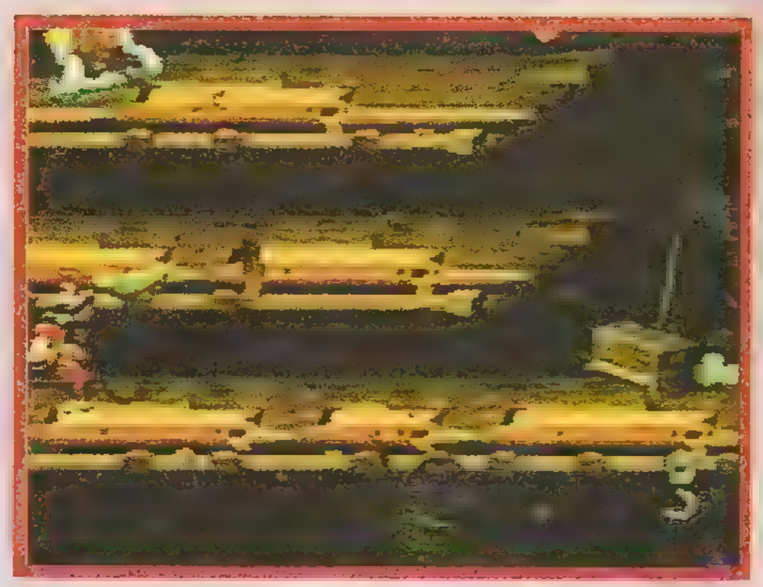


Nesta fase, o vento irá levá-lo. Você pode controlar com o direcional para subir mais rápido ou mais lento.

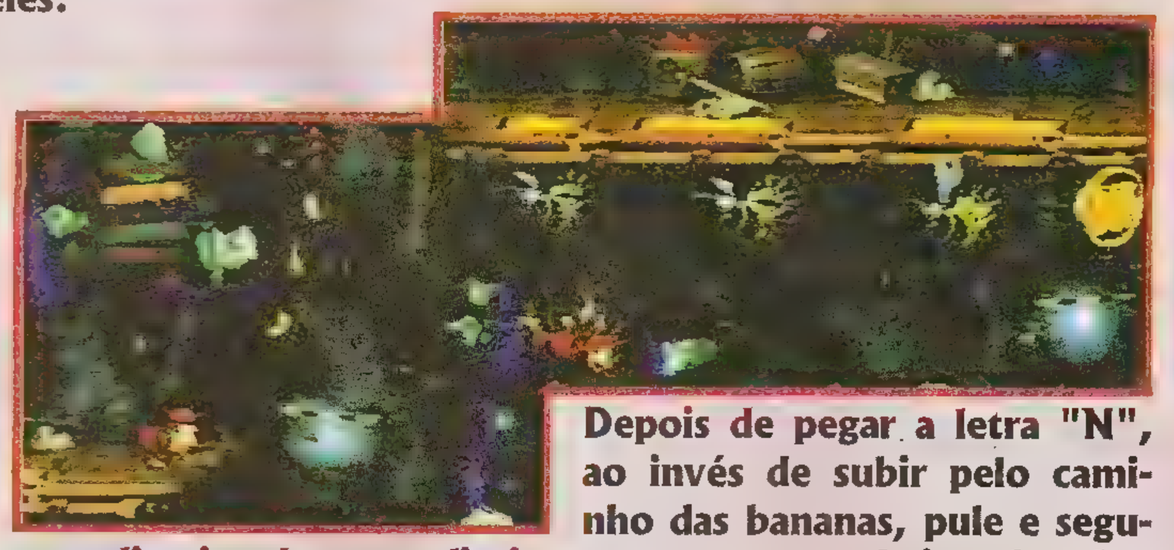


Depois de pegar a letra "O", você pode escolher entre dois caminhos, vá pela esquerda e caia no buraco para pegar este bonus.

Suba no gancho e detone todas as moscas para conseguir mais uma Kremkoin.



Você pode detonar estes inimigos jogando o parceiro neles.



Depois de pegar a letra "N", ao invés de subir pelo caminho das bananas, pule e segure o direcional para a direita para passar por baixo das abelhas e conseguir a moeda DK.

Antes de passar de fase, desça por aqui e pegue este bonus, tomando cuidado com o cara do barril e detonando o inimigo das espadas.

Pegue todas as estrelas com Squawks, rapidamente, e a Kremkoin estará no papo.

Castle Crush

Detone estes inimigos sempre com ataque giratório, jamais pule neles.

Pegue este barril aqui e não estoure-o imediatamente.

Suba mais um pouco e detone o barril neste inimigo com espadas...

...para poder passar por ele e pegar Rambi.

Depois de passar por três porcos-espinhos, pule nesta parte e, rapidamente, dê um super ataque com Rambi em direção à parede, antes que a plataforma chegue.

Detone todas as abelhas para pegar a Kremkoin.

Depois de marcar a fase e passar pelo barril DK, vá para a esquerda e pegue Squawks.

Quando chegar próximo da placa proibido animal, desça...

...para pegar mais esta moeda DK.

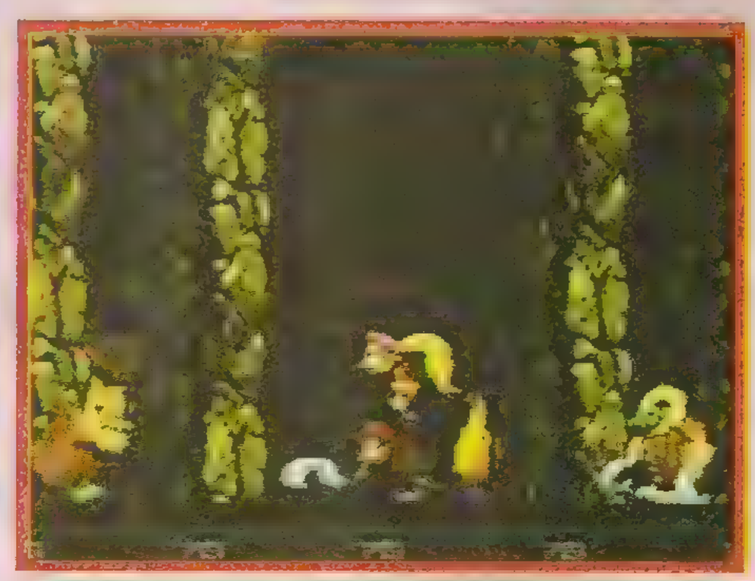
Quando você perder Squawks, ele vai deixar um barril de TNT.

Pegue o barril e estoure-o na parede logo em frente para pegar um bonus.

É só desviar do teto que você vai conseguir a Kremkoin facilmente.

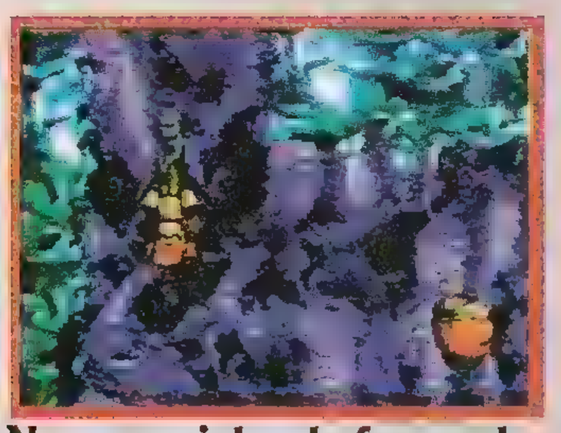
Nesta parte, detone os porcos-espinhos com ataques giratórios e pule em cima dos dentuços. Não confunda.

As abelhas morrem sozinhas quando tocam na plataforma.

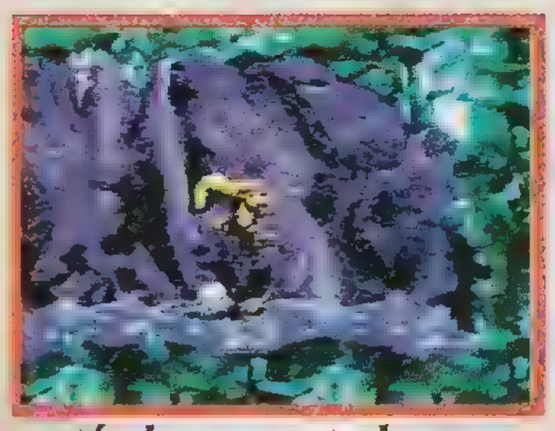


Você deve ter muita habilidade para passar desta parte.

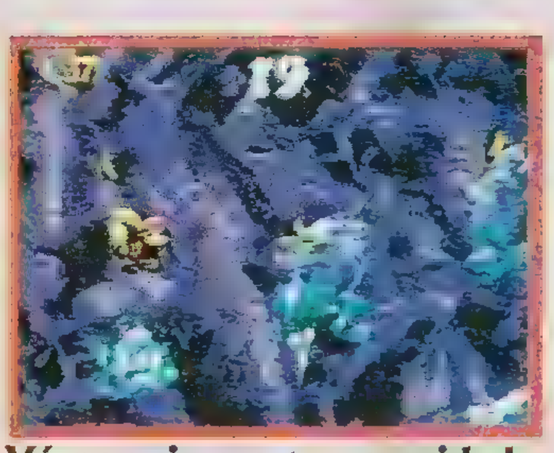
Clapper's Cavern



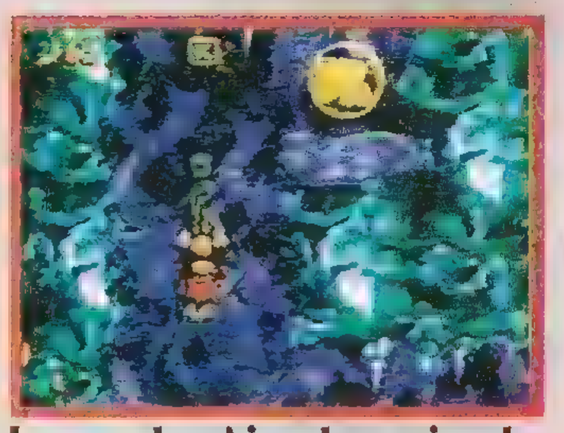
No comecinho da fase, suba pelo gancho e vá para a direita...



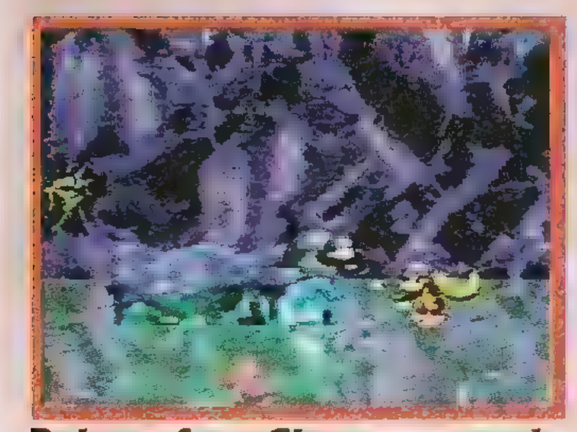
...até chegar neste bonus.



Vá por cima e tome cuidado para não escorregar, você vai conseguir mais uma Kremkoin.

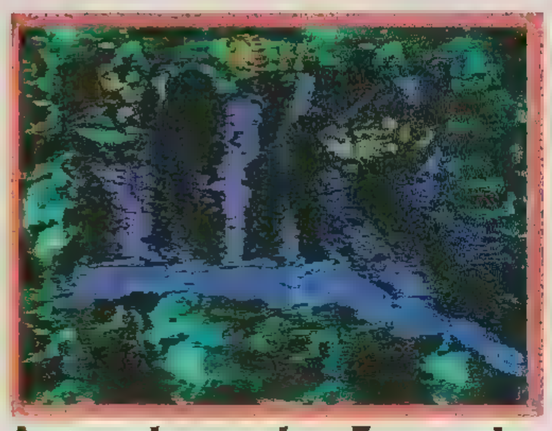


Logo depòis de sair do bonus, não desça direto, suba por este gancho para pegar a moeda DK.



Pule na foca Clapper para ela congelar a água e você poder passar em segurança.

Para passar por baixo das abelhas, venha correndo e coloque o direcional para baixo.



Antes de perder Enguarde, vá para a esquerda e dê um ataque carregado contra esta parede para entrar no bonus.

Para pegar a Kremkoin, saia correndo antes que a água desça.

Chain Link Chamber

Atrás destes inimigos sempre estão escondidas algumas surpresas.

Mas tome cuidado com os inimigos escondidos nos barris.

Detone este inimigo para abrir a passagem do canhão...

...depois detone este aqui, logo acima, e pegue a bala...

...volte até o canhão e entre no bonus.

Neste bonus, vá pulando as abelhas até chegar na kremkoin.

Depois de pegar a letra "O", pule para a esquerda, na altura da banana, para pegar a invencibilidade.

Muito cuidado nesta parte, desvie de todas as abelhas para poder passar.

Depois de passar destas abelhas e começarem a cair balas de canhão em você, pule para a direita na altura da banana para pegar a letra "N" e a moeda DK.

Depois disso, entre nesta passagem secreta e dê um ataque giratório para detonar os dois gorduchos e entrar no bonus.

Vá de barril em barril para pegar a Kremkoin deste bonus.

Cuidado com estas abelhas, deixe elas passarem primeiro e depois suba rapidamente.

Toxic Tower

Nesta fase, você deve fugir do ácido que vai tomando conta da tela, seja rápido.

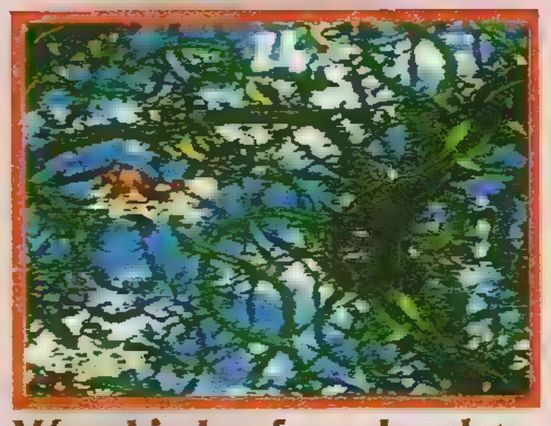
Quando chegar nesta parte, detone a abelha...

...e desça para pegar a moeda DK.

Esta passagem secreta vai ajudar bastante.

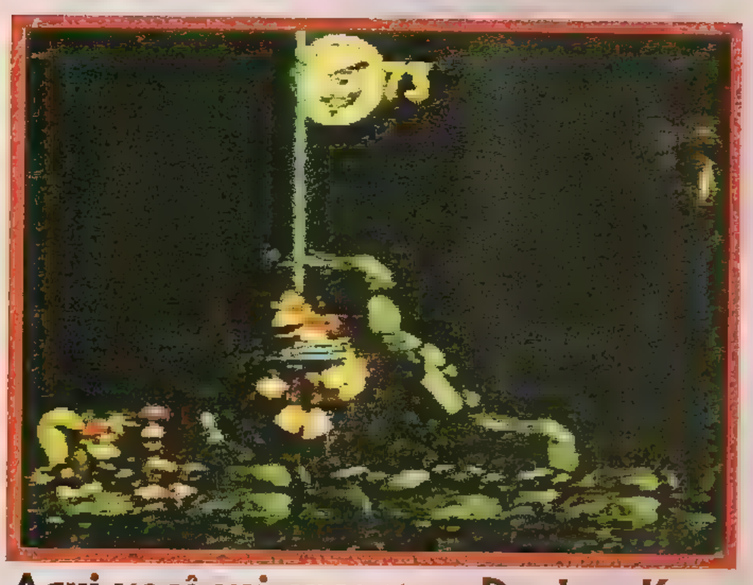
Quando estiver com Squawks, depois de passar por uns jacarés que pulam, entre nesta passagem secreta, abaixo da abelha.

Logo depois de pegar Squitter, detone esta abelha e entre no local onde ela está para pegar este bonus.



Vá subindo, fazendo plataformas rapidamente e tomando cuidado com os espinhos para passar deste bonus.

Stronghold Showdown



Aqui você vai encontrar Donkey Kong e ainda ganhar uma Kremkoin na boa, sem fazer esforço.

Mas a vida não é tão fácil assim.

O Capitão K. Rool foge com Donkey Kong e se esconde na sua verdadeira fortaleza.

THE FLIYNG KROCK

K. Rool tem cara de bobo, mas não é. Quando você pensava que tinha conseguido resgatar Donkey Kong, o danado consegue raptá-lo novamente e foge para a sua fortaleza secreta para tentar estragar os seus planos. Mas se você chegou até aqui, obviamente não vai desistir facilmente. Neste mundo, só há duas fases, Screech's Sprint e K. Rool Duel, onde você terá o duelo final com o Capitão em pessoa. A fase Screech's Sprint é super difícil e você deverá ter paciência e uma boa reserva de vidas para poder passá-la.

Screech's Sprint

Tome bastante cuidado com este gato chato, pois ele joga você nos espinhos.

Depois de passar por vários corvos, jogue o parceiro para cima...

...pegue a bala de canhão...

...e entre com ela neste canhão escondido, tomando cuidado com os espinhos, para entrar no bonus.

Este é um dos bonus mais difíceis, você deverá alternar entre o pulo helicóptero de Dixie...

...e o pulo giratório de Diddy. Decore o caminho e você conseguirá a Kremkoin.

Depois de marcar a fase, você vai pegar Squawks e terá que ganhar uma corrida contra este urubu.

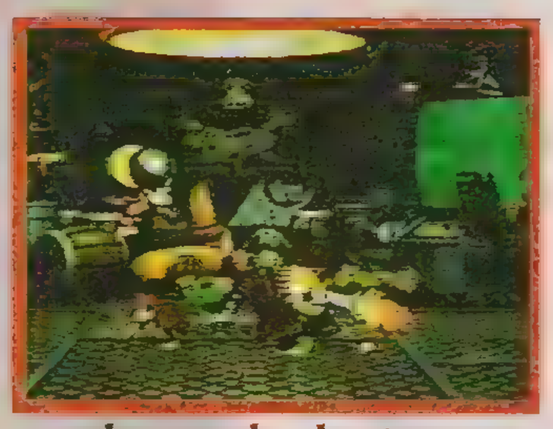
Quando chegar nesta parte, não vá por baixo como indica a seta, vá por cima...

...para chegar até aqui e pegar a moeda DK. Fazendo isto, dificilmente você ganhará a corrida, mas pelo menos você terá a moeda DK.

Nos outros trechos da corrida, procure seguir sempre o caminho das bananas, desvie dos espinhos e seja rápido para poder ganhar.

K. Rool Duel

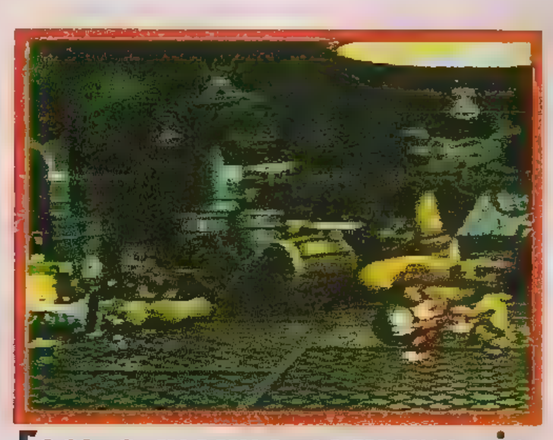
Agora você vai enfrentar o chefão final. Pegue a bala de canhão...



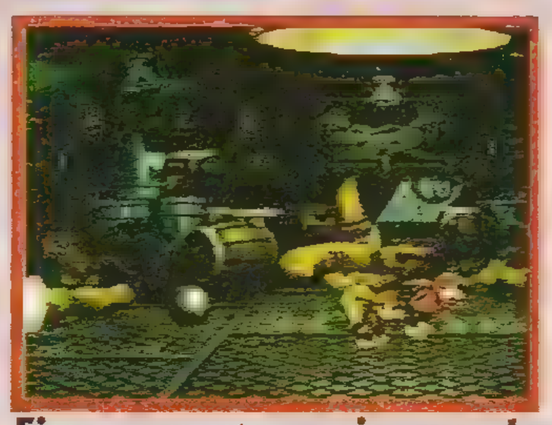
...pule quando ele atravessar a tela...

...e jogue a bala nele quando ele começar a sugar com a arma.

Depois, K. Rool vai atirar balas com espinhos no chão, tome cuidado.



Faça o mesmo esquema, jogue a bala quando ele sugar.



Fique esperto, pois quando você consegue acertá-lo, ele atira em você.

Pule K. Rool e a bala com espinhos com um pulo só.

Depois de três acertos, K. Rool volta ainda mais difícil.

Vá pulando a rajada de balas que ele atira em você.

Pule no barril que ele atira, pegue a bala de canhão que aparece e jogue nele.

Agora ele manda balas que pulam. Pule as mais baixas e só passe por baixo das mais altas.

Pule no barril novamente e repita a operação.

Ele vai mandar balas giratórias. Pule-as somente quando estiver bem no canto da tela.

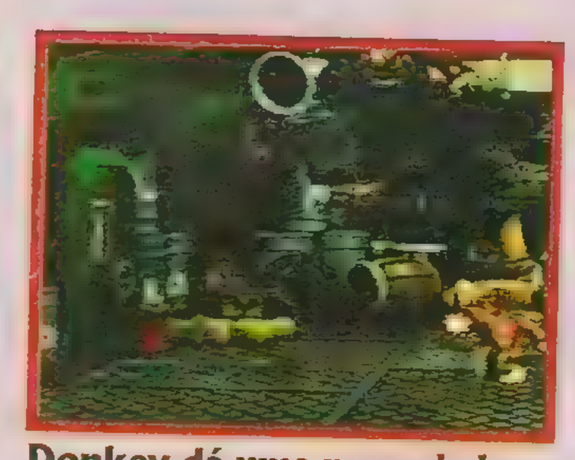
Ele volta mais uma vez. Agora ele atira caveiras. Fique esperto para pular no momento certo.

Ele vai cruzar a tela três vezes. Na terceira você só vai conseguir ver a fumacinha dos pés de K. Rool.

Faça de tudo para escapar das suas sugadas agora.

Acerte-o mais uma vez...

...e você conseguirá salvar Donkey Kong e ainda ganhar a última Kremkoin.



Donkey dá uma porrada bem servida na cara de K. Rool e manda ele para longe.

No final Cranky avalia o seu desempenho como herói de videogame. Mas será que este é mesmo o final?

LOST WORLD

Agora você está no Lost World, o mundo secreto, onde só os melhores conseguem chegar. Este mundo tem cinco fases dificílimas e para entrar em cada uma destas fases, você deve pagar 15 Kremkoins para Klubba, que é o guardião do mundo secreto e pode ser encontrado em cinco dos sete mundos normais, ele só não está em Gangplank Galleon e The Flying Krock. Os nomes das fases são seguidos pelos nomes dos mundos que elas são acessadas. Depois de passar pelas cinco fases, você vai ter que detonar K. Rool pela última vez para ver o verdadeiro final do jogo. Boa Sorte.

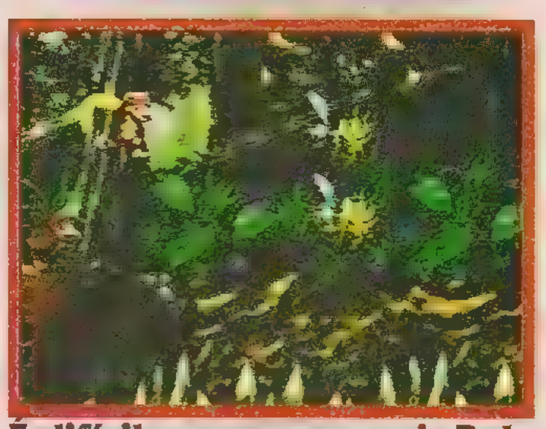
Jungle Jinx

Acesso por Crocodile Cauldron

A maior dificuldade nesta fase são os pneus.

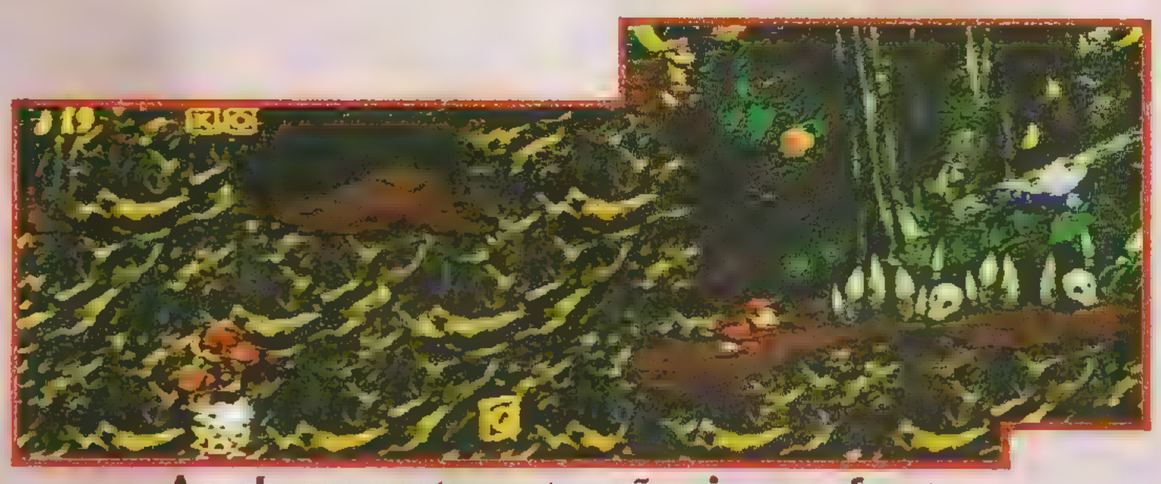
Pule no pneu para chegar ao outro lado, tomando cuidado para não cair nos espinhos.

Não pule em cima deste pneu, quando ele estiver vindo pule por cima dele e saia correndo.



É difícil passar por aqui. Pule no pneu, passe pelas abelhas e caia em cima do pneu novamente.

Nesta parte, vá pulando de pneu em pneu e tome cuidado para não cair nos espinhos.



Ao chegar nesta parte, não siga em frente, volte para pegar o bonus.

Jogue o parceiro nas moscas para passar deste bonus.

Todos os bonus do Lost World dão uma moeda DK ao invés da Kremkoin.

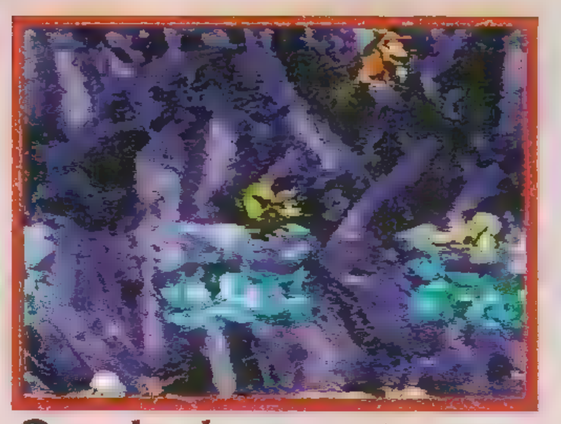
Desvie das abelhas e caia na direção das bananas nesta parte.

Tome cuidado aqui, pule de um pneu para o outro para não se dar mal.

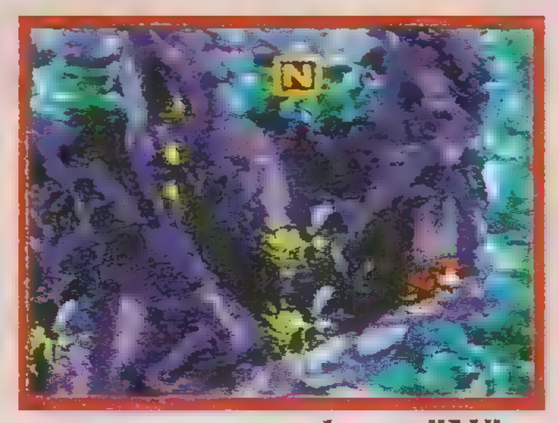
Black Ice Battle

Acesso por Krem Quay

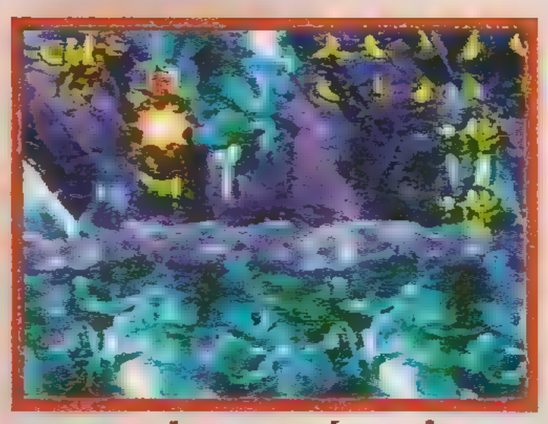
Tome muito cuidado com os dentuços, o chão é bastante escorregadio.



Quando chegar nesta parte, desça pela direita...



...para pegar a letra "N" e depois caia pela direita novamente...



...para chegar até aqui...

...e pegar este baú. Estoure-o na abelha para pegar a bala de canhão.

Depois de passar por mais três dentuços, caia pela direita novamente para chegar até este canhão que leva ao bonus.

Vá pulando as abelhas e tome cuidado, pois o chão escorrega bastante. No final do bonus você consegue uma moeda DK.

Klobber Karnage

Acesso por Krazy Kremland

Nesta fase, fique esperto com a cara que aparece no barril, para entrar com o macaco certo.

Cuidado para não ir para o barril errado.

Esta parte é bem difícil, você deve decorar a sequência de barris para não se dar mal, seja rápido.

Nesta parte é o mesmo esquema, só que é bem mais difícil.

Você deve chegar ao final da fase com Diddy. Suba no barril com o rosto dele e depois pule no barril à direita para ir ao bonus.

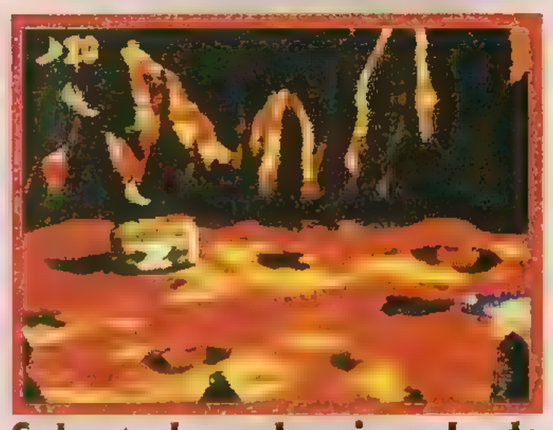
Pegue a invencibilidade e vá detonando todos os inimigos, você vai ganhar mais uma moeda DK.

Fiery Furnace
Acesso por Gloomy Gulch

Você pode controlar estes barris para onde quiser, mas tem um certo tempo.

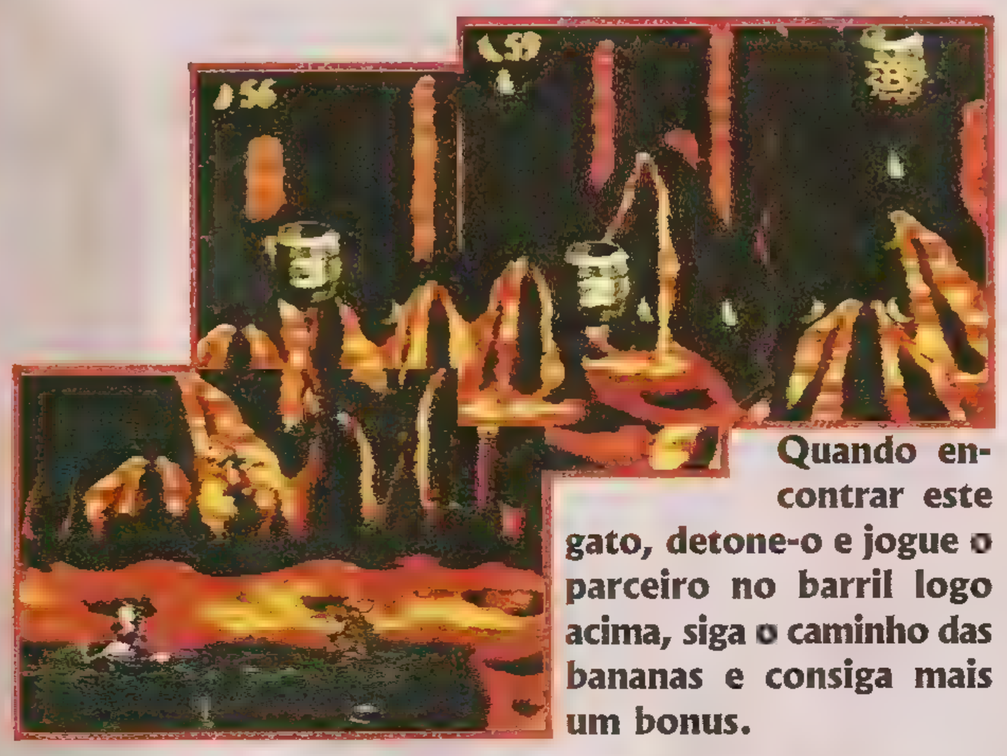
Seja rápido para não se dar mal nesta parte e cuidado com as abelhas.

Aqui, pule na mosca para conseguir chegar ao outro barril.



Suba tudo e depois pule de mosca em mosca para chegar ao outro lado em segurança.

Aqui fica ainda mais difícil, decore a sequência de abelhas.



Quando encontrar este gato, detone-o e jogue o parceiro no barril logo acima, siga o caminho das bananas e consiga mais um bonus.

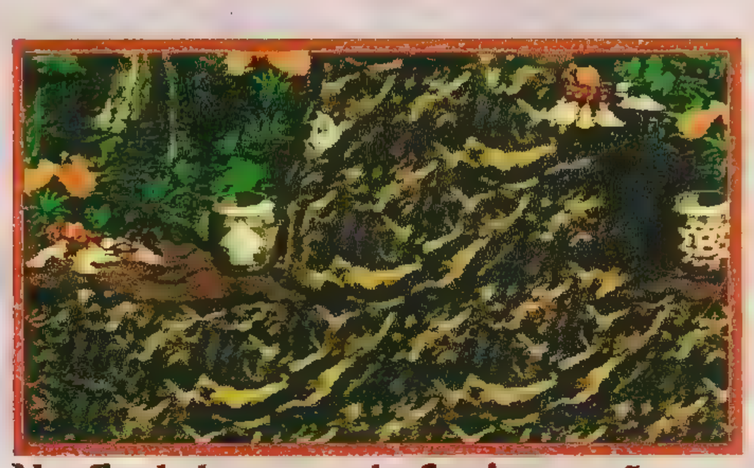
Para passar este bonus, seja rápido para controlar o barril, desviar das abelhas e dos espinhos. Fazendo tudo certo, você conseguirá a moeda DK.

Animal Antics
Acesso por K. Rool's Keep

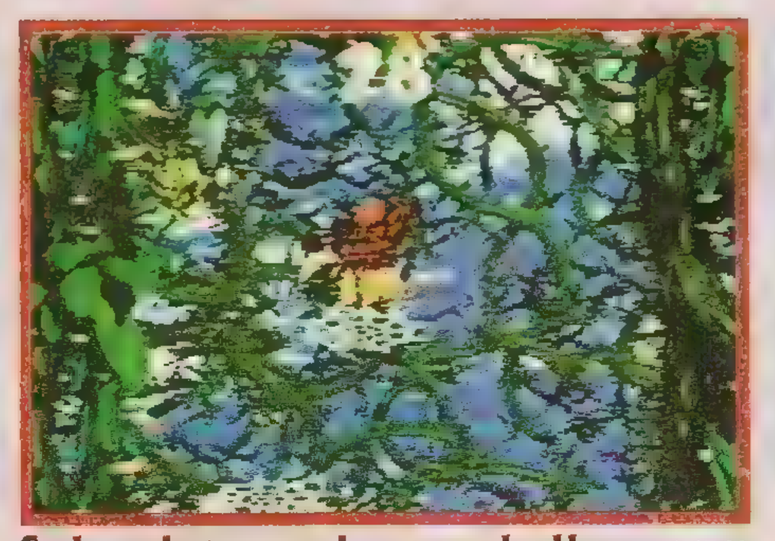
Nesta fase, você vai dar uma volta com cada um dos animais. A primeira parte é com Rambi e não tem nada de difícil.

Pegue Enguarde e volte por aqui para pegar um monte de bananas e a letra "O".

A terceira parte é com Squitter.

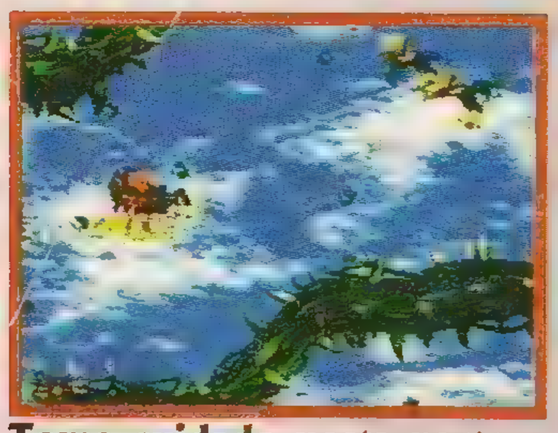


No final da parte de Squitter, não entre direto no barril com a seta, vá por cima e pegue o barril do bonus.



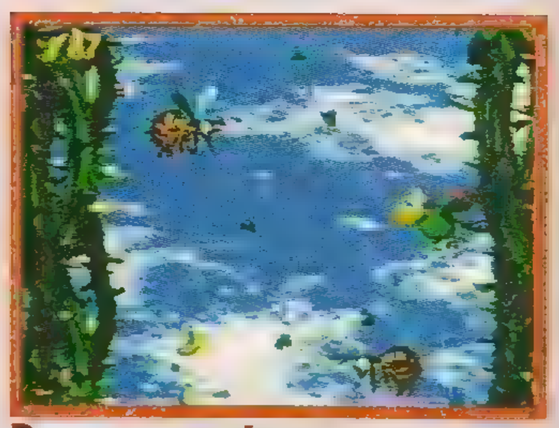
Suba detonando as abelhas com Squitter...

...e detone o resto com Squawks, você vai ganhar a penultima moeda DK.

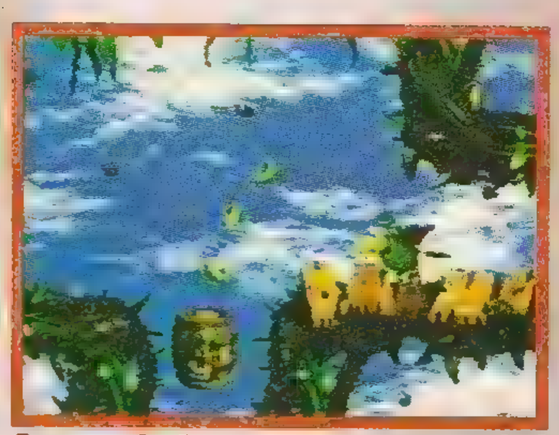


Tome cuidado nesta parte e detone os corvos rapidamente.

Agora o bicho vai pegar, você terá que ir com Squawks e o vento vai atrapalhar bastante.



Para passar desta parte, controle o papagaio sempre contra o vento.



Se você der sorte conseguirá passar a parte de Squawks e pegar Rattly.

Dê um pulo carregado e caia em cima do dentuço.

Pule na abelha para passar em segurança até o outro lado.

Fique esperto nesta parte, só entre no barril quando as abelhas não estiverem em cima.

Krocodile Kore

Agora você terá um verdadeiro duelo final contra K. Rool.

Comece pulando a rajada de balas.

Depois pule as caveiras.

Esta sequência de três balas dá para passar com um pulo só.

Depois ele manda uma lenta e uma rápida na sequência, pule as duas com um só pulo.

Agora duas rápidas e uma lenta, pule a primeira rápida e depois as outras duas.

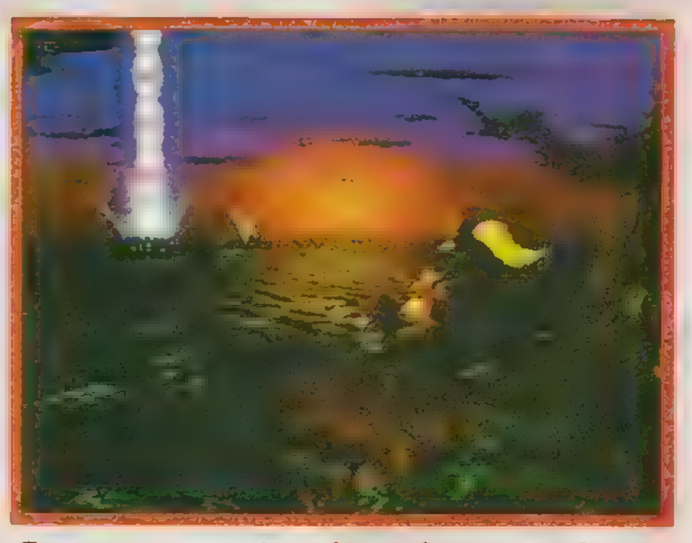
Agora é um pouco mais difícil, vá com Dixie e dê o pulo helicóptero.

Faça o mesmo esquema com estas balas, não se esqueça de pular a outra que vem atrás.

Finalmente ele vai jogar o barril, não deixe-o passar de jeito nenhum.

Pegue a bala que sai do barril e jogue-a em K. Rool.

Agora sim você conseguiu detoná-lo realmente e ainda pegou a última moeda DK.

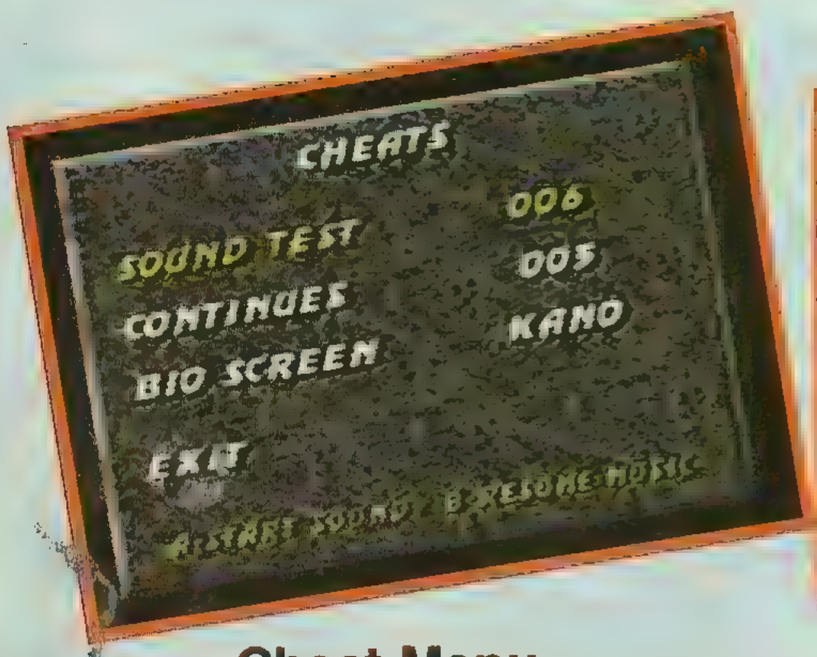


Curta o verdadeiro final do jogo, pois você merece.

Depois da Gamers Especial com Killer Instinct, Street Fighter Movie e MK3, nós lançamos agora mais um especial com as novidades sobre MK3. Você vai conhecer os truques para as versões Super NES, Mega e Playstation. São várias manhas para dar os Fatalities com um só botão, aumentar os créditos, aumentar ou até deixar infinito o tempo para dar os Fatalities e um montão de coisas legais que dá para fazer no MK3 do seu console. E ainda, você vai poder jogar com Smoke, o misterioso ninja cibernético, que antes era um personagem secreto, e também com os chefões Motaro, o guerreiro Centauro, e Shao Kahn, o tirano cruel que quer dominar o reino da terra. De quebra, ainda tem todos os golpes dos chefões e os golpes, combos e Finish Moves do Smoke. Se você já estava se enjoando de jogar MK3, aqui está um bom motivo para você voltar a debulhar, com mais sede de sangue.

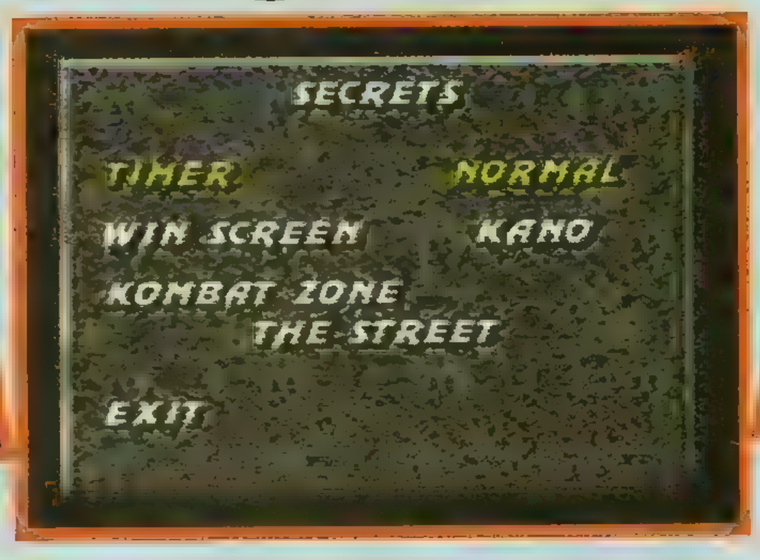
DICAS

Mega Drive



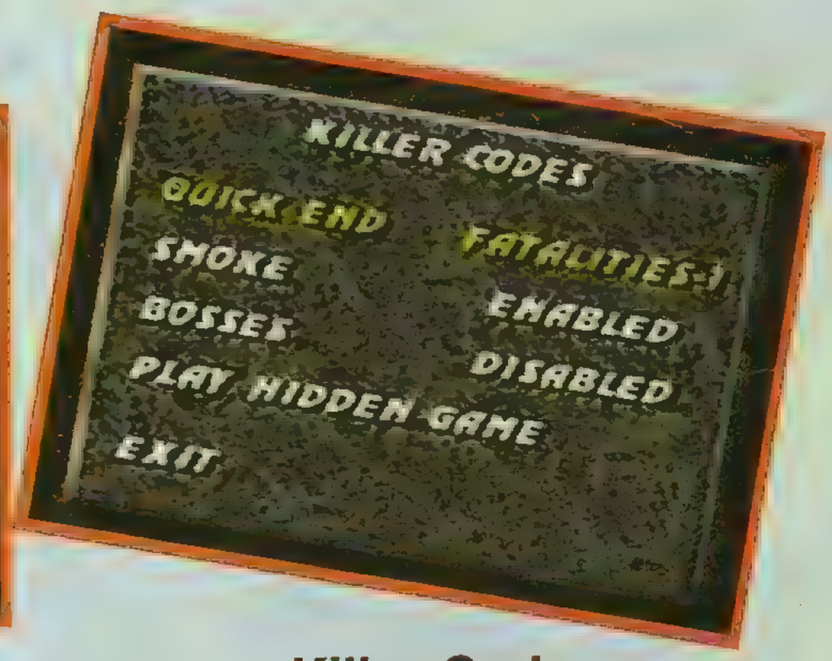
Cheat Menu

Na tela Start/Options, aperte A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓. Com este truque você vai ter acesso ao menu secreto Cheats, onde você pode ouvir o SoundTest, aumentar os continues e alterar os personagens da Bio Screen.



Secrets

Na mesma tela aperte B, A, ↓, ←, A, ↓, C, →, ↑, ↓. Agora você terá mais um menu chamado Secrets. Aqui você deixa mais rápido, mais lento ou desativa o tempo, muda o personagem da Win Screen e escolhe os estágios.



Killer Codes

Mais uma vez na tela Start/Options, faça o comando C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A,←, A, ↑. Se o truque entrar corretamente, a opção Killer Codes estará disponível na tela de menu. Nesta opção, você escolhe que tipo de Finish Move será acionado com um botão, dá para ativar Smoke e os chefes e ainda jogar uma partida de um jogo no estilo Space Invaders.

Faça os truques na tela Start/Options e você terá vários menus novos para configurar o jogo como você quiser, e ainda dá para jogar com Smoke e os Chefões.

Faça o truque para pegar o Smoke nesta tela e...

Jogue com Smoke

Na tela em que aparece o logo MK3, faça a seguinte seqüência: A, B, B, A, ↓, A, B, B, A, ↓, ↑, ↑. Se o truque funcionou, a tela vai mudar de cor e uma voz vai anunciar Smoke. Agora você pode se divertir com o ninja cibernético.

...se o truque entrar corretamente a tela irá mudar de cor.

Tournament Mode

Novamente na tela Start/Options, segure os botões A, B e C juntos, e, sem soltá-los, aperte o botão Start. Neste modo a luta acontece no mesmo esquema das duplas de MK1.

Agora você já pode jogar com Smoke, Motaro e Shao Kahn. Mas os chefes só podem ser escollhidos se você estiver jogando contra um amigo e somente um de cada vez pode escolhê-los.

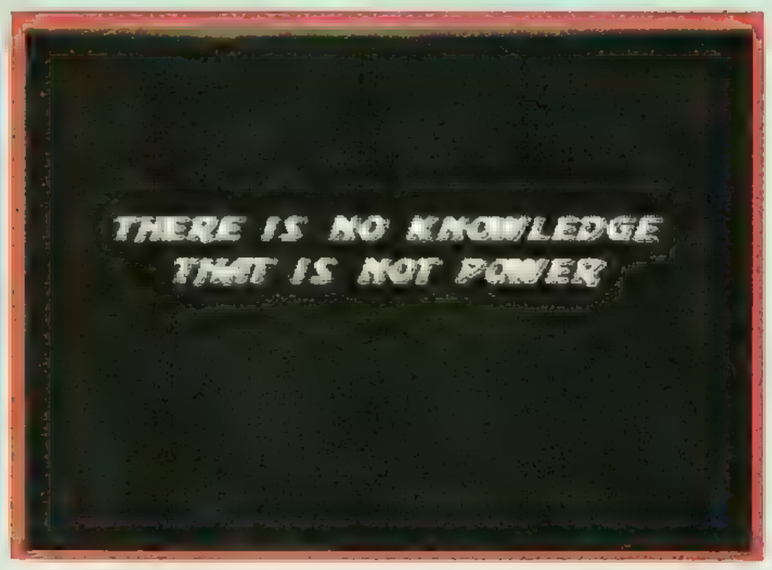
Super NES

Nesta tela, segure ←+A...

...depois, na tela da Williams, segure →+B...

Jogue com Smoke

Para jogar com Smoke no Super NES, ligue o console e logo que aparecer a tela de Copyright, (aquela tela azul que aparece logo no começo), segure ←+A juntos. Depois, quando surgir a tela Williams, segure →+B. E, quando aparecer a tela com a mensagem "There is no knowledge that is not power", segure os botões X+Y juntos. Se tudo deu certo, Smoke vai aparecer no logo MK3 e você poderá selecioná-lo na tela de escolha de personagens.



...e finalmente, quando aparecer esta mensagem, segure X+Y.

Se o truque entrou corretamente, Smoke vai aparecer no logo MK3.

Kool Stuff: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, A, B, A. Neste menu, você pode desativar o tempo, aumentar o tempo dos Fatalities, jogar Galaga, escolher os estágios, ativar a pausa durante a luta e ver o nome dos produtores do jogo.

Kooler Stuff: Select, A, B, →, ←,↓, ↓,↑, ↑. Com o Kooler Stuff dá para ativar energia em dobro, dano em dobro, Finish Moves com um só botão, ativar Smoke, Motaro, Power Kode, recuperação de energia e 30 créditos.

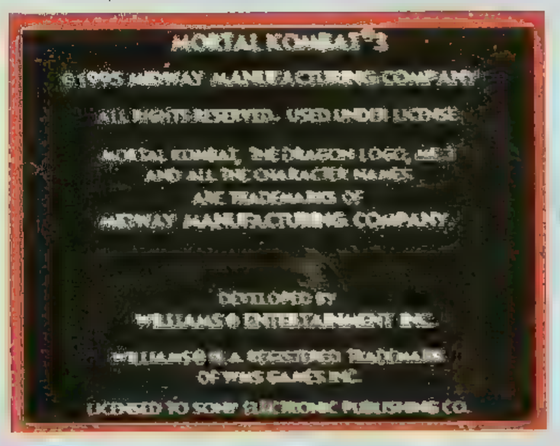
Scott's Stuff: X, B, A, Y, ↑, ←, ↓, →, ↓. No menu Scott's Stuff, dá para ativar ou desativar jogadas, defesa, sweeps, combos, luta no escuro, troca de personagens aleatória, barra de corrida (run), ganchos que atravessam a tela, mais velocidade durante a luta, jogar com Shao Kahn e jogar roleta.

Sound Test: A, Y, B, X. Este truque é facílimo. No Sound Test, você pode ouvir os efeitos sonoros, as vozes e as músicas do jogo.

Todos os truques acima, devem ser feitos nesta tela.

Jogue com Shao Kahn, Motaro e Smoke no seu Super NES, basta seguir as dicas Gamers. Mas os chefes só podem ser escolhidos jogando contra um amigo.

Playstation

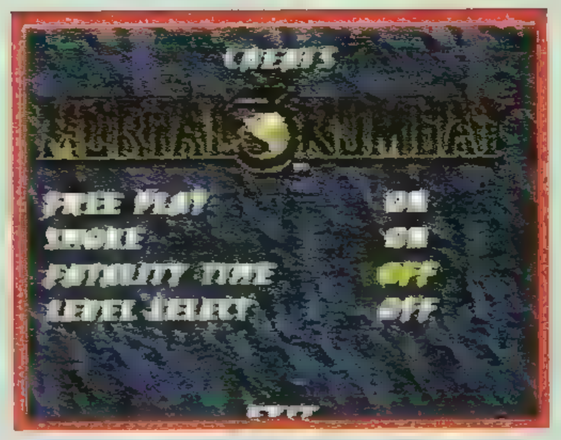


Faça os truques para ativar os menus secretos nesta tela...

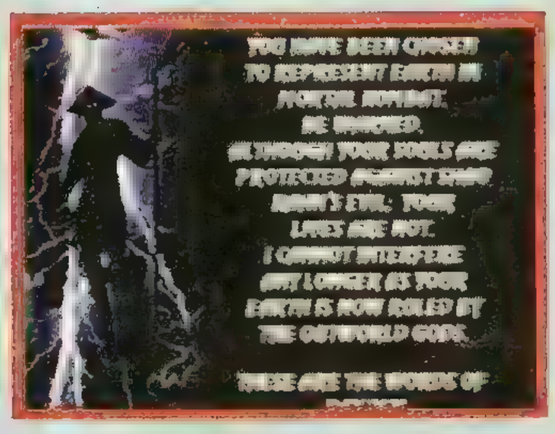
Cheats 1: Na tela de Copyright ou naquela em que aparece o Rayden, faça a seqüência: ▲, □, ○, X, L1, L2. Aperte Start, e, quando aparecer a palavra Kombat, coloque o direcional para cima e você vai descobrir o menu Cheats.

Neste Menu, você pode ativar créditos infinitos, jogar com Smoke, colocar tempo infinito para dar os Finish Moves e escolher o estágio.

Cheats 2: nas mesmas telas do truque anterior, aperte X, ○, ▲, R1, R1, R2, R2, R1, R1. Faça o mesmo esquema do truque anterior para entrar no menu Cheats, e você terá acesso a mais duas opções: lutas com apenas um Round e um golpe mata.



Este é o menu Cheats 1, com boas opções para você se divertir.



...ou nesta, quando você ouvir o barulho de sinos.

Quando aparecer a palavra Kombat...

...coloque o direcional para cima.

E este é o menu Cheats 2, com mais opções ainda.

Regras

Animality

Para executar o Animality de seu personagem, você precisa estar no terceiro round (nem tente fazer no segundo round, pois só dá para fazer no terceiro), quando você detonar o adversário e aparecer a mensagem "Finish Him/Her", segure o Run (corrida), faça rapidamente a seqüência ↓, ↓, ↓ e solte imediatamente o Run (faça o comando à longa distância), para dar o Mercy. Se o comando for executado com sucesso, o seu adversário vai voltar para a luta com a energia no "Danger". Detone-o novamente e dê o comando do Animality. Sempre que você quiser fazer um Animality, será necessário fazer um Mercy antes.

Stage Fatality

O Stage Fatality só pode ser feito em três estágios do game: Shao Kahn's Tower, The Pit III e The Subway. Na hora de dar o Finish Move, é só encostar no adversário e fazer o comando do Stage Fatality de seu personagem.

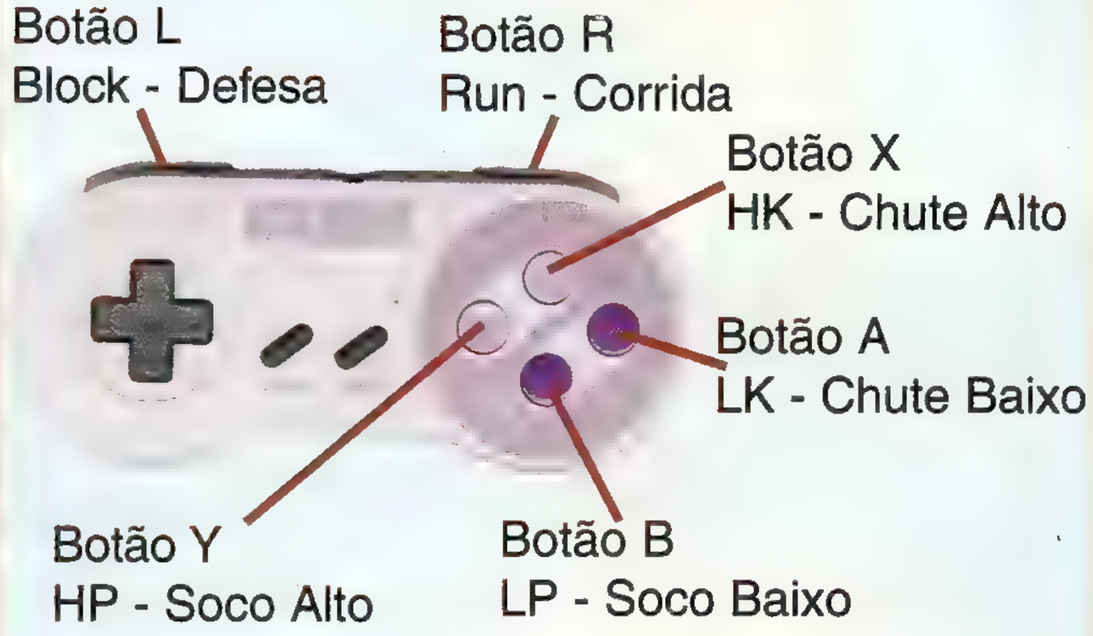
Friendship/Babality

Para você conseguir fazer um Friendship ou um Babality, não pode usar o Block (defesa) durante todo o round decisivo. Estes Finish Moves podem ser executados de qualquer distância.

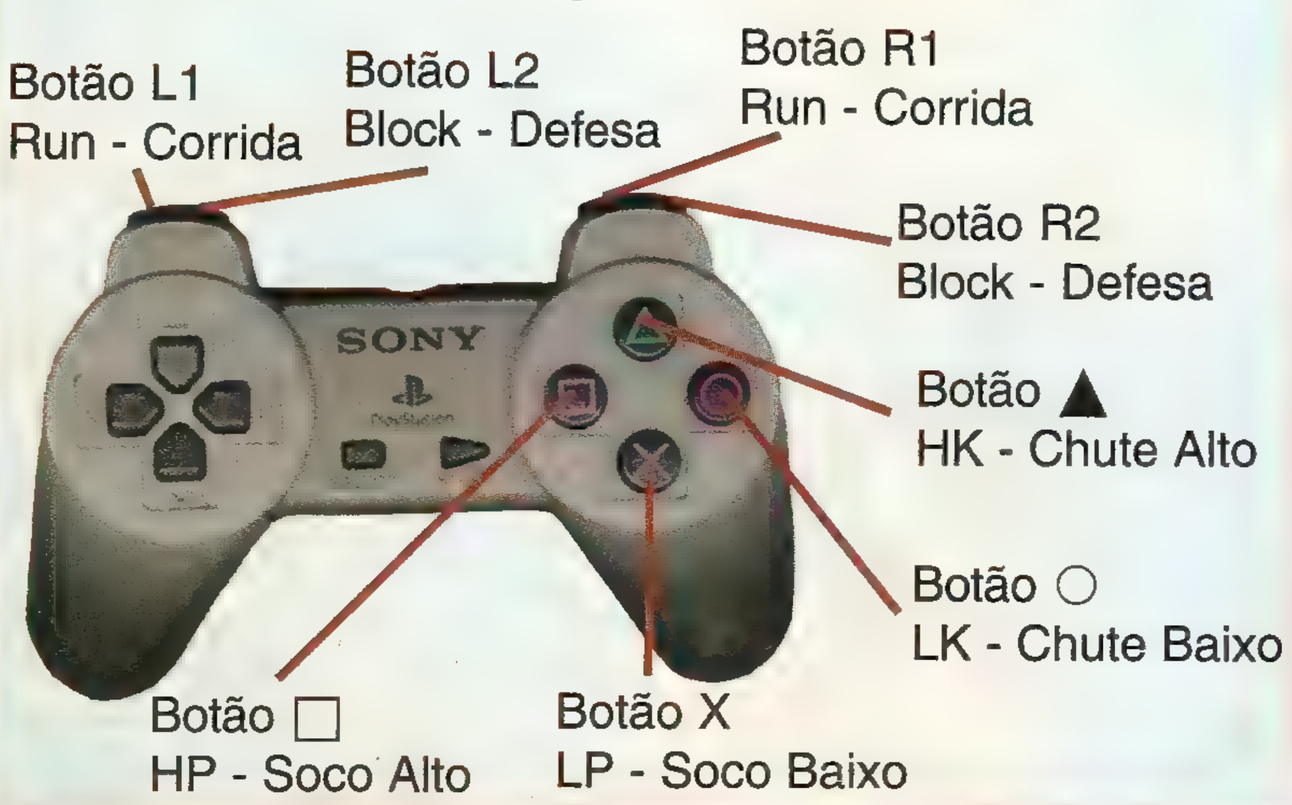
Comandos

Mega Drive

Super NES



Playstation



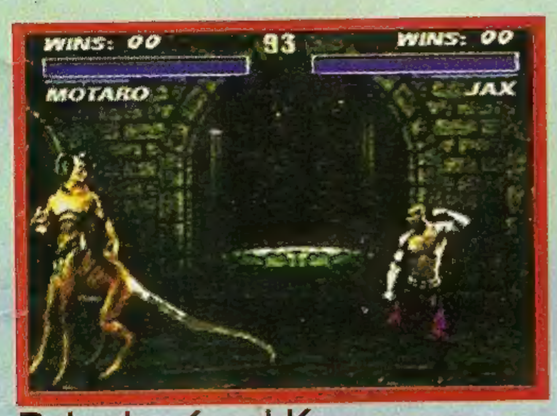
Comandos

HP - High Punch - Soco Alto
LP - Low Punch - Soco Baixo
HK - High Kick - Chute Alto
LK - Low Kick - Chute Baixo
Block - Defesa
Run - Corrida

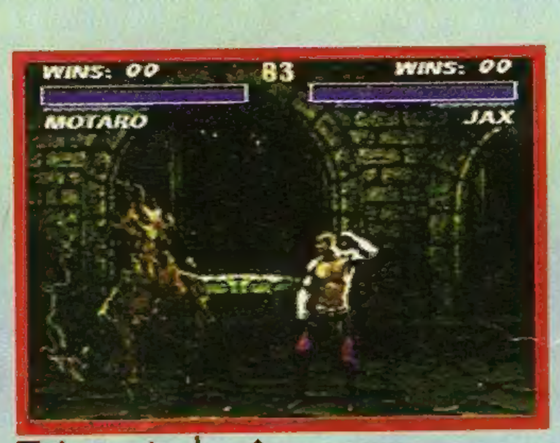
Obs.: Todos os golpes à seguir, são válidos com o seu personagem à esquerda da tela. Se estiver no lado direito, basta inverter os comandos.

Histórico

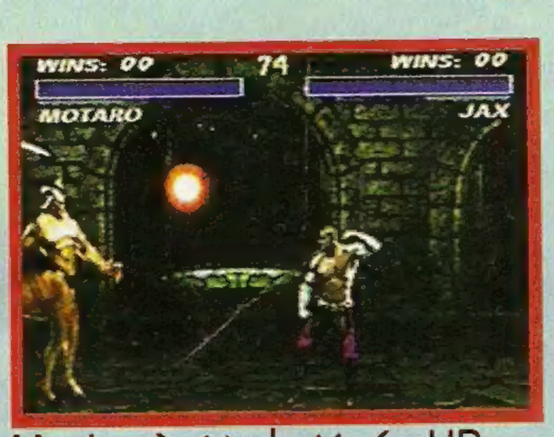
No mundo de Outworld, a raça de Motaro, os Centaurianos, entrou em conflito com os Shokan, raça de Goro, Kintaro e Sheeva. Quando Shao Kahn formou esquadrões especiais de extermínio para eliminar os guerreiros escolhidos da Terra, Motaro foi escolhido para liderar este grupo de elite de guerreiros selvagens.



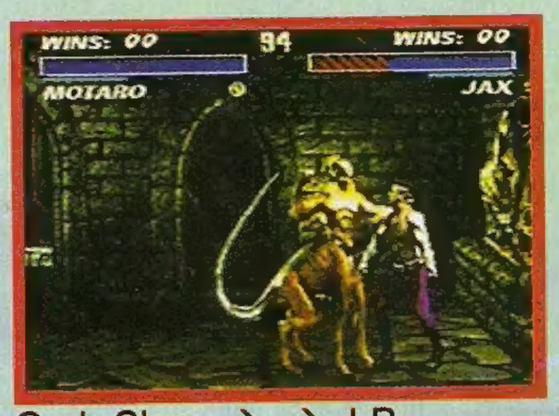
Rabada: ← + LK



Teleport: ↓, ↑



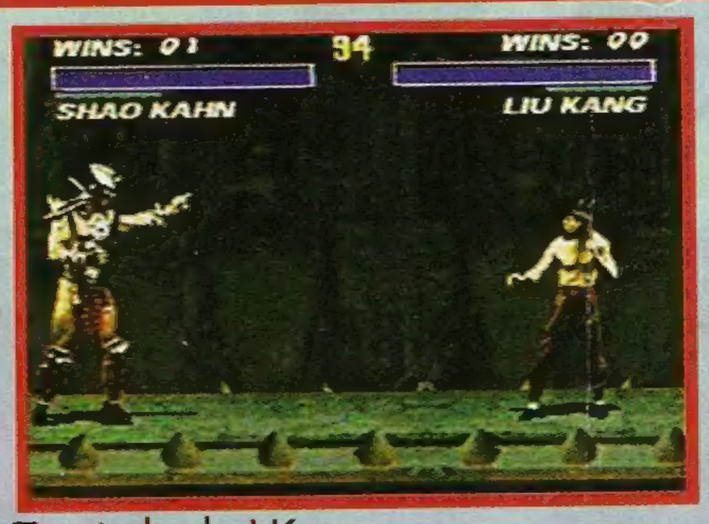
Magia: →, ↘, ↓, ↙, ←, HP



Grab Slam: →, →, LP

Histórico

Muitas décadas atrás, Shao Kahn conquistou o poder em Outworld, se apoderando do império dos pais de Kitana e escolhendo a Rainha Sindel como sua esposa. Mas ela morreu. Agora, séculos depois, Sindel renasceu. E já que Shang Tsung falhou em conquistar o Reino da Terra durante Mortal Kombat I e II, seu renascimento é como Kahn vai, finalmente, dominar o planeta para sempre.



Taunt: ↓, ↓, LK

Laugh: ↓, ↓, HK

Ombrada: →, →, LP

Ombrada alta: →, →, HP

Magia: ←, ←, →, LP

Martelada: ←, →, HP

Histórico

O terceiro protótipo dos três Ninjas Cibernéticos. A unidade de controle de Smoke, foi apagada em um acidente com o computador. Livre do controle do computador, ninguém sabe se ele vai completar o seu último objetivo, ou seja, matar Sub-Zero. Então, ele é uma incógnita neste torneio.

Golpes Especiais

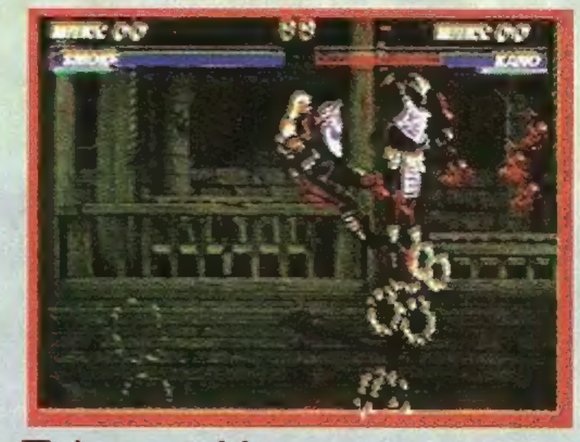
Harpoon: ←, ←, LP
Invisibility: ↑, ↑, RUN
Air Throw: no ar, aperte Block
Teleport Uppercut: →,→, LK (pode ser feito no ar)

Finish Moves

Fatality 1 (Bomb): a um pulo de distância, segure RUN + BLOCK, aperte ↓, ↓, →, ↑ e solte RUN + BLOCK
Fatality 2 (Mega-Bombs): bem distante, segure BLOCK, aperte ↑, ↑, →, ↓ e solte BLOCK
Stage Fatality: encostado, aperte →, →, ↓, LK
Friendship: meia tela de distância, aperte RUN, RUN, RUN, HK
Babality: ↓, ↓, ←, ←, HK
Animality: bem distante, aperte ↓, →, →, BLOCK

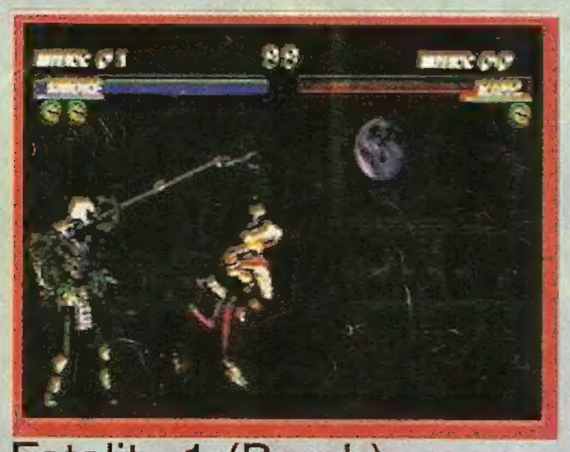
Combos Destruidores

3 hit: HP, HP, LP
3 hit: LK, LK, HK
5 hit: HP, HP, LK, HK, LP
9 hit: voadora, Teleport Uppercut, HP, Harpoon, HP, HP, LK, HK, LP

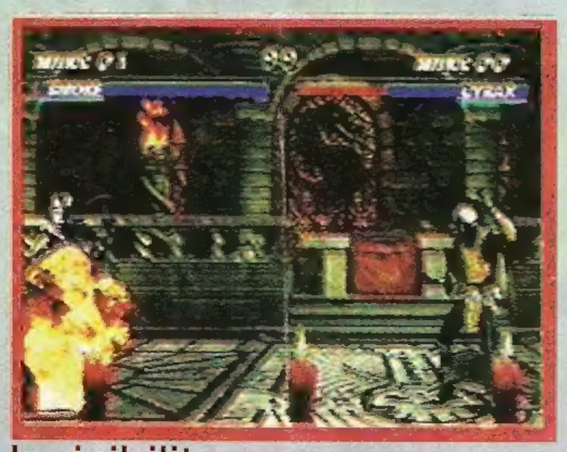


Teleport Uppercut

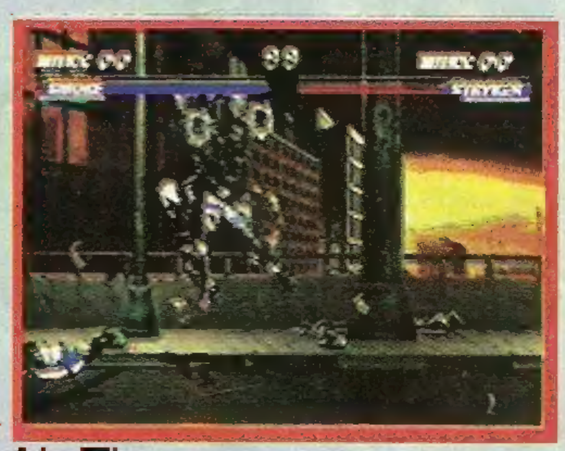
Animality



Fatality 1 (Bomb)



Invisibility



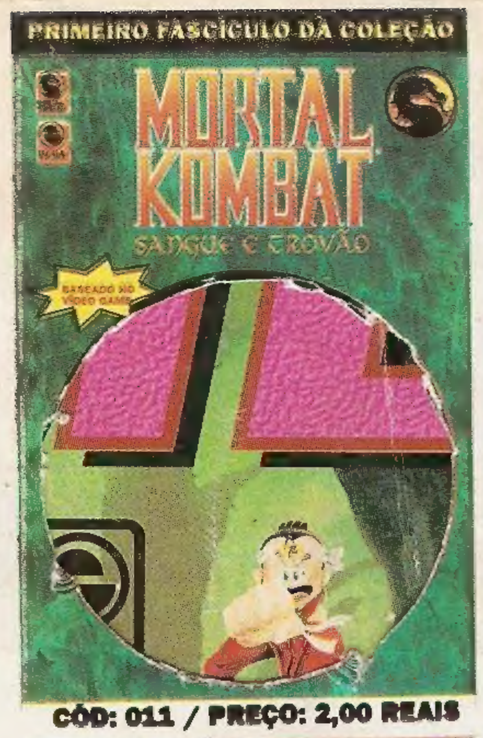
Air Throw

Friendship

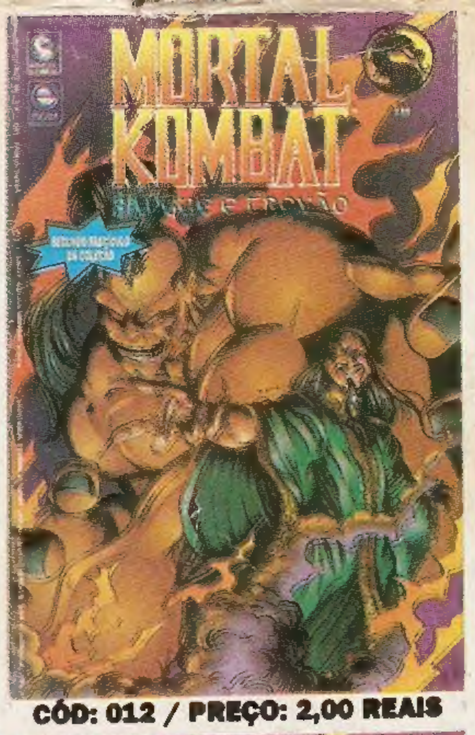
ESCALA
EDITORA ESCALA

GAMERS é uma publicação mensal da **EDITORA ESCALA LTDA**, Rua Estela Borges Morato, 573 - Bairro do Limão - CEP 02722-000 - São Paulo - S.P. - Fones: 266-3166/265-1127. Diretor: Hercílio de Lourenzi, em parceria com a rede **PROGAMES** - CONSULTORES: Ivan Battesini, Francisco Motta, Tarcísio Motta, Marco Aurélio T. Saito, Donizete de Paula. DIREÇÃO DE ARTE: Walquiria Panicacci. COLABORADORES: (Jogos) Fabio Santana de Souza. DIAGRAMAÇÃO: Walquiria Panicacci. Bureau: INTEK. Impressão: padilla Distribuição: DINAP.

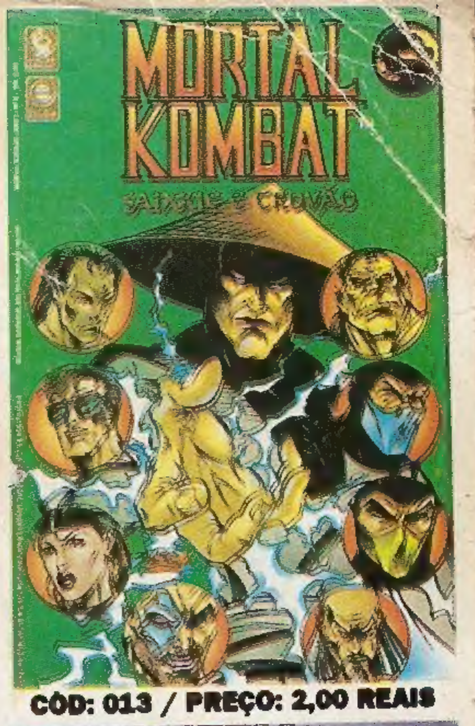
Entre nesse Combate



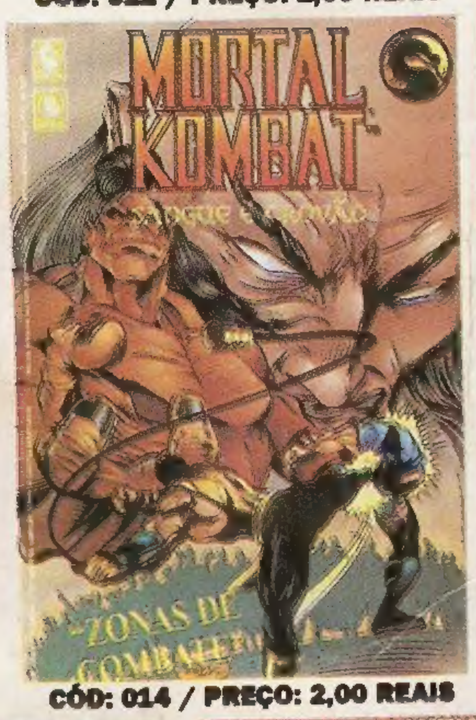
CÓD: 011 / PREÇO: 2,00 REAIS



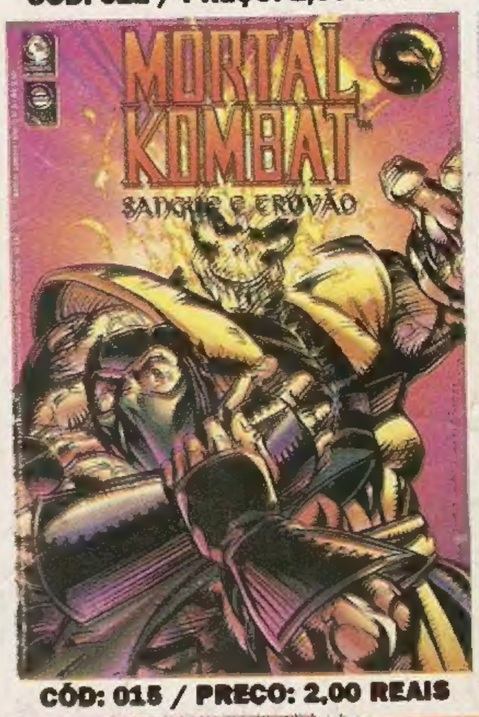
CÓD: 012 / PREÇO: 2,00 REAIS



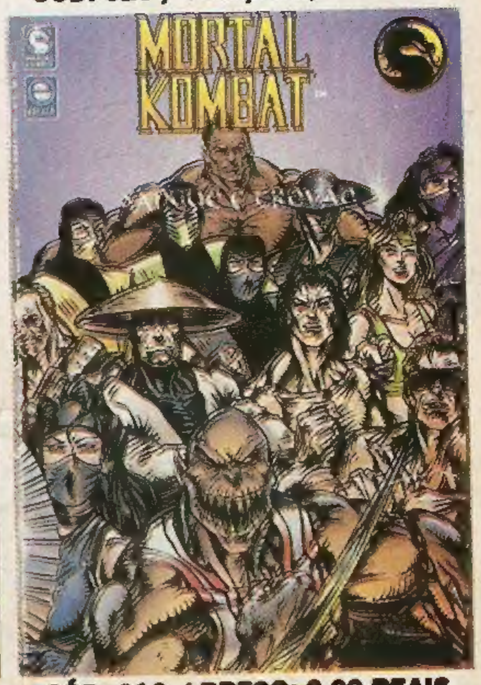
CÓD: 013 / PREÇO: 2,00 REAIS



CÓD: 014 / PREÇO: 2,00 REAIS

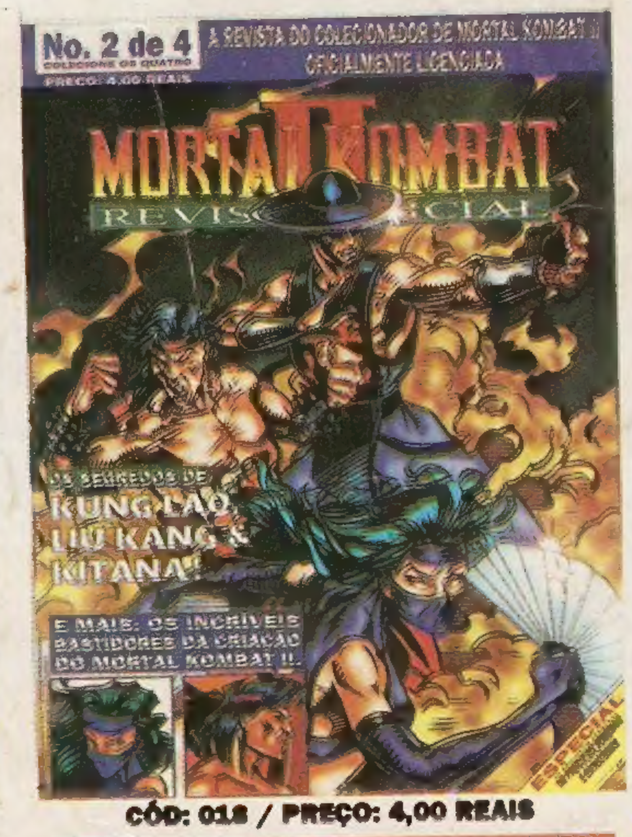


CÓD: 015 / PREÇO: 2,00 REAIS

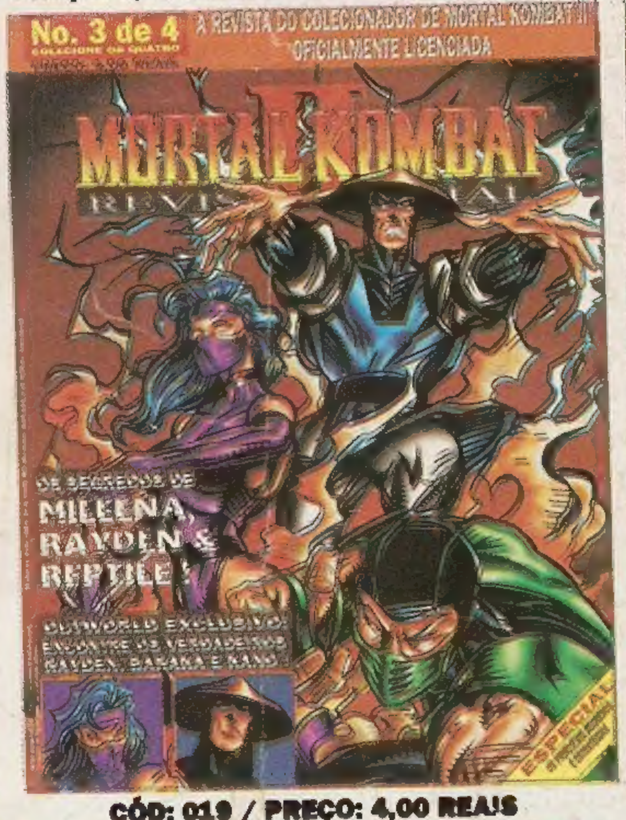


CÓD: 016 / PREÇO: 2,00 REAIS

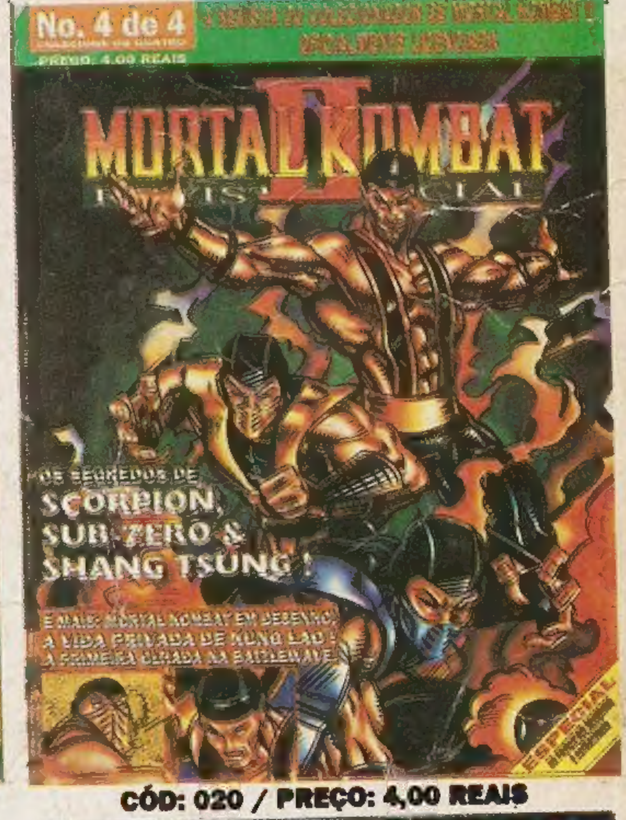
CÓD: 017 / PREÇO: 4,00 REAIS



CÓD: 018 / PREÇO: 4,00 REAIS



CÓD: 019 / PREÇO: 4,00 REAIS



CÓD: 020 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 021 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 022 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 023 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 024 / PREÇO: 3,50 REAIS

Mortal Komat

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber

011 ( )	015 ( )	019 ( )	023 ( )
012 ( )	016 ( )	020 ( )	024 ( )
013 ( )	017 ( )	021 ( )	
014 ( )	018 ( )	022 ( )	

Nome.....

Endereço.....

Cep.....Cidade.....Estado.....

EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 20.009 - CEP 02597-970 - SP. Mande cheque nominal à EDITORA ESCALA LTDA ou vá até a agência mais próxima do correio e mande o dinheiro através do Vale Postal, no valor total do pedido, e você receberá em casa sem nenhuma outra despesa.

PROGAMES

Nas lojas **PROGAMES** v[illegible] a maior quantidade de lançamento[illegible] consoles e cartuchos para video ga[illegible]m uma de nossas lojas, conheça os [illegible]s consoles lançados no Brasil e no exterior, prepare-se para detonar com muita ação e tecnologia em 1996.

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising,
e seja você também um Franquiado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep. 05060-000 - Tels. (011) 261-7935 / 831-5787 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel. (011) 831-0444/831-5787/261-7935
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel. (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel. (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel. (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel. (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel. (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel. (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel. (011) 536-0529
V. FORMOSA - Av. João XXIII, 272 s/lj. - Tel. (011) 918-9117
J.D. SÃO BENTO - R. Dr. Cesar, 1180 1º andar - Tel. (011) 681-6392
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.:(011) 578-6353

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 1º and Tel. (011) 209-0971
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel. (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel. (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel. (011) 746-1986
S. C. DO SUL - Rua Taipas, 516 - Tel. (011) 441-6734
SUZANO- R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel. (016) 625-8094
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319-Tel (0123) 41-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel. (0143) 22-2424
INDAIATUBA- R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel. (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel (0194) 34-7179
CAMPINAS - Rua dos Alecrins, 597 - Tel - (0192) 55-2545
ITU - Rua Joaquim Borges, 603
SALTO - R. Rui Barbosa, 374 Tel. (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel. (0152) 31-9740

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel: (061) 274-3311

MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS
BETIM - Pça. N. Sra. do Rosário, 21 - Centro - Tel: (031) 531-3036
POUSO ALEGRE-R. Cel. Otávio Meyer, 160-L.428

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel: (083) 226-2369

PARANÁ
CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420
CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008

PERNAMBUCO
RECIFE - Av. Cons. Aguiar, 2979 - BoaViagem

RIO DE JANE IRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-4545

RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1849 -Loja 3- Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE
ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 222-0699

START QUIT